no. 359
1989年 7/1
アミューズメント通信
JULY 1, 1989

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

セガ社「メガドライブ」の米国版
「ジェネシス」を発表
ソフト充実させ、NESに本格的に対抗する

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、同社家庭用TVゲーム機「メガドライブ」を「ジェネシス」の名前で九月から米国で展開することをこのほど明らかにした。これにより米国の家庭用市場で圧倒的シェアを持つ米国任天堂のNES（ニンテンドー・エンターテイメント・システム）に対抗していく。

米国市場でセガ社はこれまで玩具メーカーのトンカ社を通じて、8ビット機「セガ・マスターシステム」を展開しており、それとは別に今度はセガ・オブ・アメリカ社（本社サンフランシスコ、デビッド・ローゼン会長、中山隼雄社長）が16ビット機「ジェネシス」を展開していく。「ジェネシス」用のゲームソフトは、「メガドライブ」用と同様にセガ社および〝サードパーティー〟によるものを投入、ハード（本体）の発売と同時に十タイトル、年内に三十タイトル揃えていくこととのこと。ハードの売上げは年内に五十万台を見込んでいる。

セガ社「ジェネシス」は夏期コンシューマー・エレクトロニクスショー（SCES、六月三一六日、シカゴ）で初めて披露され、任天堂NESの強力な対抗商品として大いに注目された。

なおセガ社「メガドライブ」は昨年秋に国内販売が開始され、四月末までに三十五万台販売しており、年内に百万台を見込んでいる。

セガ社の米国向け「ジェネシス」

欧、韓で8ビット機展開

一方、セガ社の8ビット機「マスターシステム」の欧州市場での展開を強めるため、セガ社は英国バージン・マスタートロニクス社（本社ロンドン、ニック・アレキサンダー社長）との販売代理店契約を九四年まで延長した。欧州では英国、フランス、西独などで好調に展開してきており、すでにハード四十万台、ソフト百五十万個を販売、年内にハード百万台、ソフト四百万個に迫る見通しとなっている。バージン・マスタートロニクス社は、レコード、航空など多角的経営で知られているバージングループ（リチャード・ブランソン会長）のひとつで、ゲームソフトの開発、販売会社。

またセガ社は「マスターシステム」の韓国での販売代理店として、韓国の大手家電メーカーである三星電子㈱（本社ソウル、姜晋求社長）と契約、三星電子はセガ社の許諾を得て「ゲームボーイ」の名称で生産し、四月二十日から韓国国内に向け出荷を開始した。今年中に三十万台の販売が見込まれている。

NEC「PCエンジン」も
米国販今秋発売
サードパーティーの形成へ

日本電気ホームエレクトロニクス㈱（本社東京、村上隆一社長）は、同社家庭用TVゲーム機「PCエンジン」を、「ターボグラフィックス16システム」の名前で、今秋米国子会社のNECホームエレクトロニクスUSA社を通じて発売することを、このほど明らかにした。米国仕様機はSCESで発表されると期待されたが、SCES会場の同社小間では何も披露されなかった。

「PCエンジン」は日本国内で八七年十月に発売され、また八八年十二月にはCDROMの使える「ロムロム」が追加発売されており、任天堂の「ファミリーコンピュータ」（FC）に対抗していることから、米国でも発売されることが予測されていた。

NECの米国向け「TG」

「ターボグラフィックス16システム」（TG）は「ロムロム」の米国仕様機の「ターボグラフィックスCDプレイヤー」（TGCD）と同時に発売される予定。うちTGCDは「ロムロム」に、CDグラフィックスの機能を新たに加えた。

TGは台湾で生産、TGCDは日本で生産し、NECホームエレクトロニクスUSA社（本社シカゴ郊外、大橋祐治社長）が米国で売り出す。

日本で「PCエンジン」は三月末までに百三十五万台を出荷、「ロムロム」は八万台出荷したとしているが、米国での出荷見込みなどは不明。なお米国での展開に際し、アイレム、ナムコなど日本のソフトメーカー六社との間で、米国向けソフト開発の契約を結んだとしており、〝サードパーティー〟を形成するもようである。

四大紙が誤報
NES訴訟で架空の〝判決〟

朝日、読売、毎日、日経の四大新聞はそれぞれ五月二十七日の夕刊で、任天堂がアタリゲームズ社に対し特許権侵害で勝訴したという〝大誤報〟をやってのけた。この誤報は共同通信社からの間違った内容の外電をそのまま掲載したもので、朝日新聞社は六月七日付で「おわび」を出すなど訂正したが、訂正していないところもあり、この誤報が関係方面に悪影響を及ぼしかねないことから、事態のなりゆきが注目されている。

四大紙が報じた内容は基本的な事実関係の把握で間違っているが、「任天堂のゲームソフトをアタリゲームズ社とその子会社テンゲンが米国内で販売しているとして争われている一連の著作権侵害訴訟で、サンフランシスコ連邦地裁のスミス裁判長は二十六日、テンゲン側が任天堂の特許権を不当に侵害したとして任天堂勝訴の判決を言い渡した」というもの。

訴訟の内容は主としてテンゲン側から反独占、任天堂側から特許侵害を主張して、巨大なNES市場を背景にすでに半年以上手続きが進められているものであるが、トライアル（法廷審理）は今秋開かれる予定で、とても判決に至っていないのが事実。誤報内容がもし真実ならばテンゲン側は百億円規模のダメージを受けることになり、重大なミスを各紙は犯したことになる。

誤報の原因は、訴訟手続きに関し任天堂側が求めたある手続きをテンゲン側が退けるよう求めた手続きに対し、裁判所がそれを退けた――という任天堂からのニュースリリーズを、ロサンゼルスの共同通信記者がまったく内容の違う〝虚報〟に作り変えたことによる。この記者は米国の訴訟制度をほとんど理解していなかったもようである。

JAMMAの社団法人化
通産が設立許可
6月13日の登記で正式に法人

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は五月十二日付で通産省に、社団法人設立許可を申請していたが、三塚博通産大臣は六月一日付で正式に許可した。同協会は許可書に基づき登記手続きを開始、六月十三日付で登記を完了、正式に社団法人として発足した。

設立許可書の伝達は六月一日、通産省の機械情報産業局産業機械課で行なわれ、桑原茂樹課長からJAMMAの中村会長に手渡された。同課はJAMMAの社団法人化を担当、同課を経て設立許可申請手続きが行なわれていた。

登記後、㈳日本アミューズメントマシン工業協会では、理事など登記事項の変更があれば変更登記を行なうことになり、通常総会提出議案の予決算案などを議決後、通産大臣に提出しなければならないなど、さまざまな手続きが必要になってくる。

社団法人設立許可書を手渡す桑原課長（左）と受け取る中村会長

コナミ工業が6月にも
米国でLCD盤
ブランドと販路の強み生かし

コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）では、このほどハンドヘルドのLCD（液晶表示素子）ゲーム盤を開発、六月中旬にも米国市場で発売することを明らかにした。引続きヨーロッパ、日本（今秋）でも発売していくとしており、北米市場だけで初年度二百万台の販売（小売価格は十九・九五ドル）が見込まれている。

同社のLCDゲーム盤は「ハンドヘルド・ビデオゲーム」と呼ばれ、モノクロ画面とセル画を組み合わせ、一個ずつゲームにテーマが与えられている（カセット交換式ではない）。まず「ダブルドリブル」、「グラディウス」、「トップガン」から開始、六種展開する。

LCDゲーム盤の人気は日本では低迷しているが、米国では根強いこと。また米国でNES用ゲームカートリッジを大量に販売してきているため、コナミのブランドが強まったことと流通チャンネルが生かせること――などから米国市場向けた発売を決めたとしている。

同社LCDゲーム盤はSCESの同社小間で披露された。

AOU健娯営委が賭博機対策のための

「調査項目」まとめる

各府県協会単位でアンケート集計へ

AOU・健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）は五月十五日の午後、京都タワーホテルで第十二回会合を開き、懸案の「アンケート調査項目」について意見をまとめ、翌日の理事会に原案を提出、了承された。

前回会合で、反対意見を代表して大野圭一理事が調査項目の素案を作成することになっており、「大野案」がまず提出された。これに対し、森武美常務が簡素化した上で調査項目を追加した「事務局案」も提出された。

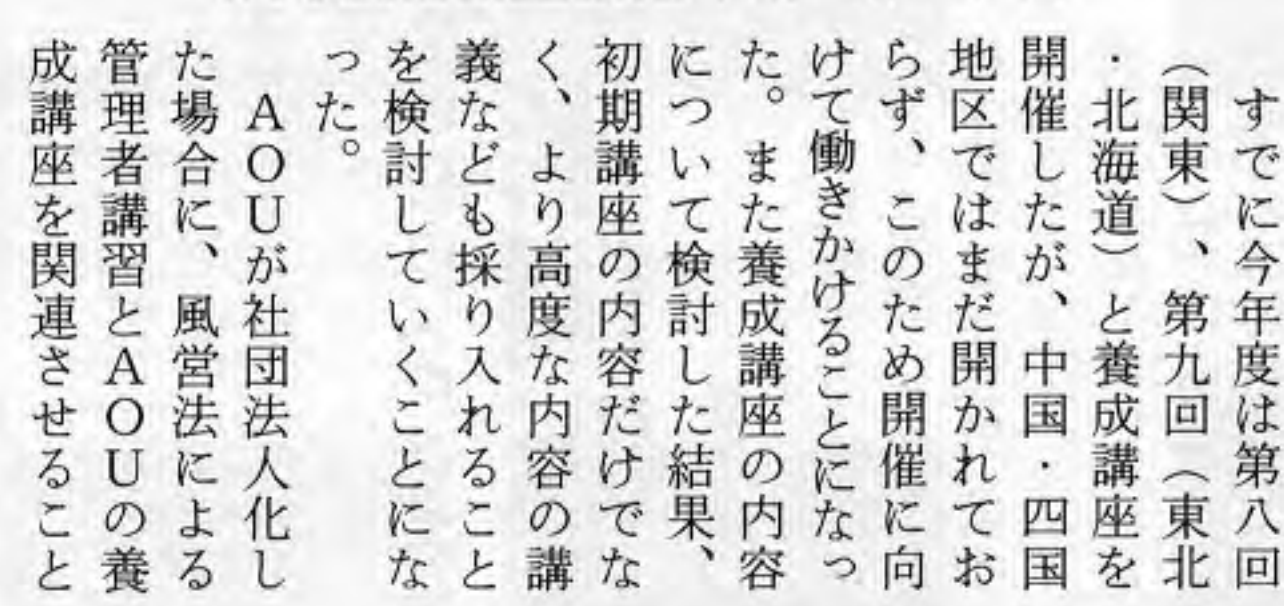
今回の会合で峯委員長は挨拶を述べたのみで、議事の進行、まとめを森常務に委ねた。しかし、「大野案」に沿って審議しているはずが、「事務局案」の審議に移ってしまったため、進行をめぐって一時紛糾した。

「大野案」はこれまでの討議を反映したものであり、「そのとおりだが長すぎる」との意見があり、簡略化することで一致した。なお「アンケートを求める側の意見が強すぎる。意見を出してもらうよう工夫すべき」との意見があった。

いろいろ討議した上でいわゆる「10％問題」については触れないことになった。従って「違法営業に使用される恐れの高い機種に対して、①自主規制すべき、②自主規制すべきでない、③その他」を中心に項目を並べることになったが、単に該当欄に○印を入れ（③その他では意見の書き込みができる）、複数の○印を記入してよいという不明な点も残した。

このアンケートは、AOU傘下のオペレーター各社に対して行なわれ、集計などは各府県の協会単位で行なわれることが了承された。なお、アンケートの調査項目には、主な自主規制の是否をめぐるものだけでなく、AOUの機関紙を読んでいるかどうか、また回答者の事業規模なども問うものなど、すべて同時に盛り込むことにしている。

このため有効回答率が確保できるかどうか危ぶまれるが、同委員会としては原案をまとめ理事会に提出、承認された。

AOU健娯営業推進委員会（5月15日）のようす

AOU愛されるゲーム場委

養成講座を拡充

中国、四国地区での開催へ

AOU・愛されるゲーム場作り委員会（加藤駿介委員長）は五月十六日の朝、京都タワーホテルで第二回会合を開き、青少年指導員養成講座を拡充する方針を決めた。

すでに今年度は第八回（関東）、第九回（東北・北海道）と養成講座を開催したが、中国・四国地区ではまだ開かれておらず、このため開催に向けて働きかけることになった。また養成講座の内容について検討した結果、初期講座の内容だけでなく、より高度な内容の講義なども採り入れることを検討していくことになった。

AOUが社団法人化した場合に、風営法による管理者講習とAOUの養成講座を関連させることについて、今後検討することになった。

なお中国・四国地区での講座には地元八協会が協賛することになる。

JOU臨時総会で役員改選

理事長に宇島氏

松本氏は副理事長に就任

宇島準一理事長

日本娯楽機械オペレーター㈿（事務局東京、松本昭夫理事長、組合員二十一社、JOU）では五月十七日、東京・八重洲口のホテル国際観光で臨時総会を開き、役員改選の結果、宇島準一副理事長を新理事長に選任した。

同総会には十四社が出席。役員については、第十六期通常総会（本紙第352号既報）で任期満了となったが、売掛金の回収後に改選を行なうことになっていたため、このほどその回収が終わったことから、役員改選のための臨時総会を開いたもの。

役員改選は、松本理事長から理事会で推薦された七名の役員候補の紹介があり、異議なく承認された。新役員態勢は次のとおり。

理事長＝宇島準一氏（㈱トニー）、副理事長＝松本昭夫氏（㈲タイガーレジャー）、常務理事（事務局担当）＝波岡護氏（㈱シグマ）。

理事＝高橋正明氏（㈱プレイランド）、宮岡武司氏（㈲日本コインビジネス）、武市哲夫市（大光産業㈱）。

監事＝田所武氏（㈱東京マルサン）。

新理事長に就任した宇島氏は「当組合は少人数だが、皆さんの協力を得ながらより良いものにしていきたい」と挨拶した。

このほか売掛金回収の収支などの報告があった。

特許・実用新案 出願公告・公開

（5月26日～6月15日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

五月三十日＝「ゲーム機能を備えた小型電子機器」、カシオ計算機㈱（東京）、1－27757、56－205009。

特許出願公開

五月三十一日＝「参加型遊戯施設」、三井造船㈱（東京）、1－139090、62－298601。

六月二日＝「スロットマシン」、岸下龍太郎（神奈川）、1－141685(請)、62－302125。

六月十五日＝「ポーカーマシン」、エインズワース・ノミニーズ社（オーストラリア）、1－153181、63－238623。「ポーカー機械」、同、1－153182、63－203676。

実用新案出願公開

五月三十日＝「スロットマシン」、辻本晃三（千葉）、1－80184(請)、62－174447。同、1－80185、62－174448。「遊技用のメダル」、同、1－80186(請)、62－174449。「模擬操縦装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、1－80190、62－175742。

六月六日＝「テーブル型テレビゲーム機の上蓋ロック機構」、㈱タイトー（東京）、1－84688、62－181497。「テレビゲーム機のブラウン管取付構造」、同、1－84689、62－181498。「テレビゲーム機のテーブルボックス」、同、1－84690、62－181499。

六月十四日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、1－90593(請)、62－186919。

大阪89AMショー会場

7月1～2日　インテックス大阪5号館

A1	㈱タイトー
A2	コスモ電子㈱
A3	㈱エス・エヌ・ケイ
A4	シグマ商事㈱
A5	㈱ローラートロン
A6	ビデオシステム㈱
A7	㈱トーゴ
A8	㈱ナムコ
A9	㈱ホームデータ
A10	加藤工業㈱
A11	真砂工業㈱
A12	東亜電子工業㈱
A13	三和電子㈱
A14	㈱ホープ
A15	㈱ワキタ
A16	アイレム㈱
B17	日邦産業㈱
B18	㈱カプコン
B19	日本物産㈱
B20	旭精工㈱
B21	㈱セイミツ商事
B22	㈱ユニバース
B23	㈱トロンシステム
B24	㈱アミューズメント産業出版
B25	アミューズメント通信社
B26	㈱セガ・エンタープライゼス
B27	㈱秀和
B28	コナミ㈱
B29	テクモ㈱
B30	パサデナインターナショナル㈱
B31	㈱コインジャーナル
B32	㈱キューアル
B33	㈲こまや製作所
B34	ナビス産業㈱
B35	ケイアンドユウ商会
C37	データイースト㈱
C38	㈱ケーティーユー
C39	㈱日光堂
C40	㈱カワクス
C41	㈱ジャレコ
C42	バーリーサービス㈱
C43	ダイショー商会
C44	テクナート
C45	大仙産商㈱

ゲームチャンピオンシップコーナー　レストスペース　事務所　WC　WC　入口　出口

"新体感ゲーム"で

セガ社が発表会

「スーパーモナコGP」披露

いずれもセガ社発表会にて。上の写真は新製品の説明に当たる（左から）倉沢第4開発部長、小形統括本部長、鈴木開発本部長

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では五月二十九日、東京・渋谷のニッポンレンタカービルのショールーム「フリーロード」で、新TVゲーム機「スーパーモナコGP」の発表展示会を開いた。

当日はプレス関係約四十社を招いての記者発表会の後、オペレーターら関係業者（約五百人が参集）に披露された。会場では「スーパーモナコGP」のデラックスタイプを中心に同コックピットタイプも披露された（本紙前号および本号「話題のマシン」参照）。

記者発表会では宣伝部の榊野秀雄部長が司会となり、小形武徳・AM機器統括本部長が挨拶した後、鈴木久司・研究開発本部長、倉沢伸・第四研究開発部長の両氏が同機について説明した。

小形本部長は挨拶の中で「当社体感ゲームシリーズはこれで十機種目となるが、今回は従来のものをバージョンアップしており"新体感ゲーム"と呼んでいる。ロケテストでは従来の体感ゲームのベスト売上げに六〇％上乗せするほど、高い評価を得た。デラックスとコックピットタイプは六月上旬に世界同時出荷するが、これは主に国内、西欧、東南アジアが中心。また米国市場へは、近日発売予定のアップライト型で供給し、世界で合計一万台の販売台数をめざす。ちなみに『アウトラン』は一万八千台を販売した」と語った。

鈴木部長は『従来のドライブゲームは遊びの要素が多かったが、今回の新作は本格的なものをめざした」と述べた。そして同機の主な特徴として①オートマチック、四速、七速のシフト選択、②従来のモニタードライブに比べるとレスポンスが早いエアードライブシステム（座席とハンドルに連動）の採用、③ハンドルから手を離さずギアチェンジができる"ウイングシフト"の採用、26インチ画面が40インチ以上に見えるフレネルレンズの装備、④スーパーウーハー4チャンネルの音響、⑤通信機能で八台まで連結可能、などの点を挙げた。

なお会場では、新TVゴルフゲーム機「ジャンボ尾崎スーパーマスターズ」も披露された。

大レ協・第10回総会

模範営業を推進

共同購入など各活動の充実へ

大阪レジャー機器㈿（事務局大阪、田中熊雄理事長、組合員十九社）では五月二十二日、和歌山県白浜の「エクシブ白浜」で第十回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案をそれぞれ承認した。

同総会には委任状四社を含む十七社が出席。道風敏明副理事長が司会となり、田中理事長挨拶の後、同理事長を議長として議案審議に入った。

昭和六十三年度事業報告案および収支決算案、平成元年度事業計画案ならびに収支予算案は、いずれも異議なく承認された。うち事業計画については共同購入、教育宣伝、福利厚生、組合員への融資、研修会など各活動をより充実させるとともに、健全営業を徹底し模範的な営業を推進していくことになっている。このほか情報交換などが行なわれた。

総会終了後は懇親会を開き、翌日は希望者のみ親睦ゴルフコンペが実施された。

カプコンが大阪・松原市に 新事業所ビル竣工

業務用工場・物流センターとして

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）では、かねてより建設を進めてきた同社松原事業所がこのほど完成し、五月三十日に同事業所で竣工披露会を行なった。

同事業所はこれまで分散していた業務用ゲーム機の製造部門、国内の営業関係を集約し、同社の製造工場および物流センターとなるもので、その他の管理部門、開発部門、東京支店での業務は従来どおりとなっている。

竣工披露会には、同社と取引きのある資材の仕入れ先と金融関係に絞って約四十人が招かれた。

挨拶に立った辻本社長は「昨年度の売上額が百億円に達した。これは皆さんのご協力のたまもの」と述べ、同事業所建設の目的について「良い商品を作り、より良い状態での供給を図るため、商品作りの一貫性ということを基本にして建設したもの。工場には最先端の設備を設置しているが、これは量産工場ではなく少量多機種の供給をめざすもの。また現状の売上げを維持するための設備ではなく、近い将来に今の数倍の売上げを実現させるためのひとつの布石とするもの」と語った。

この後来ひんとして池内和夫・松原市議会議員、東利也・富士銀行松原支店長から、それぞれ祝辞があった。同事業所の建設に当たった㈲空間設計の田中政男社長ほか設計、施工会社から、工事着工から完成に至る経過について説明があり、それぞれに辻本社長から感謝状が贈られた。

同事業所は総敷地面積千六百二十平方㍍、建築面積は九百四十平方㍍で、建物は鉄骨造五階建て（一部三階建て）となっており、自社ビル。一階に工場、二階に国内営業と物流センター、三階にメカトロニクス部門とサービス関係、四階にハード部門、五階に会議室などが入っている。

工場では〝CPシステム〟の下取り基板の解体、新基板製造（各種部品取り付け、ハンダ付けなど）、基板のエージングチェック、梱包――などの作業を行ない、各作業を一つのラインとして一貫性を持たせ、それぞれにスピードと精度を誇る最新鋭の機械を導入しており、作業の効率化を図れるようなシステムをとっている。同事業所の所在地などは次のとおり。

㈱カプコン・松原事業所＝大阪府松原市上田八の十五の十二、☎（〇七二三）三〇―一九〇二、岡田光雄所長。

松原事業所ビル竣工式で挨拶する辻本社長（上）と同ビルのようす。5階建てだが、後方は3階建てで基板などの製造工場となっている

昭和娯楽物産倒産

民間の信用調査機関の調べによると、昭和娯楽物産㈱（大阪市住吉区、大野恵造社長）が五月二十五日に二回目の不渡りを出し、銀行取引停止処分を受けた。同社は昭和四十年に設立されたオペレーター会社で、SCロケなど手がけていたが、事業に失敗したもの。負債総額約一億五千万円とされている。

昨年九月に倒産したTVゲーム機販売の㈱明正（東京都台東区、奥平順一社長）に対し破産申請の手続きが行なわれていたが、六月八日東京地裁は破産を宣言した。債権届出は七月十日まで、第一回債権者集会は九月七日に設定されている。

新会社設立

テクネファン＝東京都文京区後楽二の四の二、松尾ビル、☎八一五―二四一五、福本弘文社長（㈱ダイエーレジャーランドを定年退職し独立）。

社名変更

㈱トライ（旧・㈱関西ウコー）＝千葉県松戸市新松戸南一の三六五、荒川グリーンビル、☎（〇四七三）四八―三八八〇、鞭木立行社長（あわせて事務所移転）。

事務所移転

㈱セントラル・レジャーシステム＝横浜市港北区日吉本町一の二十の八、セントラルビル、☎（〇四四）六四―一〇三一、金子孝運社長。

三和電子㈱・大阪営業所＝大阪市東淀川区東中島四の十一の三十二、ネオライフ新大阪、☎三二四―三九一六、斎藤隆社長。

論潮

消費税廃止を

「当分の間このままの値段で販売させていただきます」とレジに表示してある菓子店。「消費税はいただきません」と言う小売店はけっこう多い。中小の業者にとって「消費税」はそのまま売上げ減少の形で打撃を与えている。

消費税の課税対象外となっている医療の現場でも、薬や包帯などに課税するため兵庫県保健医協会は「消費税の廃止」を求め、一万人余りの署名を集めて衆参両院議長に提出した。こうした動きは業種を問わず各地で起りつつある。

政府・自民党は、痛税感のないはずの大型間接税（消費税）が直接税（所得税）より痛税感が強いことに衝撃を受けているが、国民が消費税に苛立っていることに理解を示さない。そして〝見直し〟を示唆している。

静岡大学の教授グループは「見直ししても消費者の負担は変わらず、中小の業者が苦しむだけ。消費税を廃止しても、税収は不公平税制の見直しなどで十分確保できる」と説明している。モーターボートなどのぜいたく品を中心とした物品税を整備、復活させるだけでもかなり改善される。

AM機のオペレーション事業で消費税が利用者に転嫁できず、事業者負担となっているため、売上げ額の三%分が経済的打撃となっていることは、いまいましいことだが現実である。こういうことについて政府・自民党は〝見直し〟をするかというと、そういう気配すらないのも現実である。

「消費税」問題については廃止しかない。そのためには、「売上税」を廃案に追い込んだような、自民党の議席減らしを進めるほかない。公約違反、弱い者いじめの「消費税」は、四十年前の「取引高税」と同様、本文たった四行の廃止法案を国会で成立させることによって、廃止されるべきである。

ところがAM業界の全国団体、地方団体のいずれにおいても「消費税廃止」のための動きが見当らない。自分たちが努力しない限り、ますます苦しくなると危惧される。

コナミ工業が6月1日付で

総務部長として西尾氏スカウト

コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）では六月一日付で、外部から西尾直人氏を総務部長として迎えたことを明らかにした。これに伴い藤田昌弘取締役は社長室長のみ兼務することになった。

取締役社長室長＝藤田昌弘氏（同社長室長兼総務部長）。総務部長＝西尾直人氏（東レチオコール㈱常務）。

西尾氏入社はスカウトによるもの。今後は同氏が広報担当部長となる。

法人申告所得ランキング'89 AM業界関連78社

総合順位	前年順位	社名	都道府県	88年度申告所得(百万円)	決算月	87年度申告所得(百万円)	増減率(%)	従業員数	業種
78	67	任天堂㈱	京都	48,372	8	46,835	3.3%	684	事務・娯楽機器等
300	424	㈱オリエンタルランド	千葉	13,780	3	8,938	54.2	2,197	パチンコ・遊園地他娯楽
634	980	㈱第一興商	東京	6,894	3	3,785	82.1	290	産業用電機卸売
784	894	㈱セガ・エンタープライゼス	東京	5,580	4	4,160	34.1	1,343	事務・娯楽機器等
838	839	コナミ工業㈱	兵庫	5,266	2	4,474	17.7	302	事務・娯楽機器等
1111	1222	㈱ナムコ	東京	3,881	3	2,979	30.3	973	映画・娯楽
1384	1602	㈱タイトー	東京	3,074	3	2,258	36.1	1,559	リース
1665	1912	㈱よみうりランド	東京	2,508	3	1,868	34.3	374	ゴルフ場・競技場
2272	3322	ユニバーサル販売㈱	東京	1,790	4	1,059	69.0	43	事務・民生用機械卸売
2393	2327	加賀電子㈱	東京	1,708	3	1,523	12.1	257	産業用電機卸売
2612	2347	サン電子㈱	愛知	1,553	3	1,510	2.8	54	電気・電子機器
2857	2284	日本ブランズウィック㈱	東京	1,417	11	1,554	▲ 8.8	70	事務・民生用機械卸売
2879	3258	㈱鈴鹿サーキットランド	東京	1,412	2	1,085	30.1	470	パチンコ・遊園地他娯楽
2982	1935	㈱ジャレコ	東京	1,363	3	1,846	▲ 26.2	160	事務・娯楽機器等
3240	1841	㈱ユニバーサル	栃木	1,249	2	1,930	▲ 35.3	73	玩具・スポーツ用具
3467	6179	三精輸送機㈱	大阪	1,167	1	571	104.4	202	運搬設備
3879	2121	明昌特殊産業㈱	大阪	1,045	1	1,686	▲ 38.0	301	事務・娯楽機器等
4644	——	㈱日本コンラックス	東京	865	3	——	——	362	事務・娯楽機器等
5552	5396	長島観光開発㈱	三重	725	2	656	10.5	745	パチンコ・遊園地他娯楽
5581	3270	テクモ㈱	東京	721	3	1,079	▲ 33.2	100	事務・娯楽機器等
5870	10152	ジョイパック・レジャー㈱	東京	692	3	354	95.5	200	パチンコ・遊園地他娯楽
6582	5729	泉陽興業㈱	大阪	611	4	617	▲ 1.0	315	事務・娯楽機器等
8069	19596	㈱マタハリー電気商会	神奈川	501	11	181	176.8	45	パチンコ・遊園地他娯楽
8348	——	旭精工㈱	東京	484	8	——	——	112	事務・娯楽機器等
9090	6605	㈱ナナオ	石川	447	9	532	▲ 16.0	299	民生用電機卸売
9307	31661	㈱日光堂	大阪	438	3	110	298.2	148	民生用電機卸売
10632	74044	㈱オスロー企画	東京	382	12	41	831.7	70	パチンコ・遊園地他娯楽
10720	9210	日邦産業㈱	大阪	379	3	382	▲ 0.8	220	自動車等卸・小売
11393	14258	㈱トーセ	京都	357	8	248	44.0	20	電気・電子機器
11669	8870	須貝興行㈱	北海道	348	3	398	▲ 12.6	260	映画・ビデオ
11708	15310	㈱東亜セイコー	京都	347	8	229	51.5	67	電気・電子機器
13836	9269	㈱トーケン	大阪	293	4	378	▲ 22.6	58	その他製造
14832	18364	㈱神戸ポートピアランド	兵庫	273	3	190	43.7	40	パチンコ・遊園地他娯楽
15645	15373	㈱シグマ	東京	257	5	228	12.7	400	リース
16219	——	長崎オランダ村	長崎	248	6	——	——	530	パチンコ・遊園地他娯楽
16582	13776	東映通信工業㈱	東京	242	12	274	▲ 11.7	160	電気・電子機器
16793	14881	㈱カプコン	大阪	239	12	235	1.7	55	事務・民生用機器卸売
17724	——	㈱ヒューマックス	東京	226	3	98	130.6	48	不動産賃貸
18252	22522	㈱東京サマーランド	東京	219	12	154	42.2	135	パチンコ・遊園地他娯楽
18568	——	㈱テイアンドエム	大阪	216	2	144	50.0	190	楽器・レコード
19088	10470	アルユメ㈱	東京	210	10	335	▲ 37.3	30	産業用電機卸売
19723	32626	㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	203	9	105	93.3	33	玩具・スポーツ用品卸売
20616	20912	㈱コインゲーム	東京	194	9	166	16.9	15	パチンコ・遊園地他娯楽
20844	68083	㈱東亜プラン	東京	192	2	変 46	317.4	21	事務・民生用機械卸売
23464	18225	㈱岡本製作所	大阪	170	3	192	▲ 11.5	30	パチンコ・遊園地他娯楽
25426	28545	㈱トーゴ	東京	156	7	120	30.0	332	パチンコ・遊園地他娯楽
25852	40441	㈱テクノスジャパン	東京	154	9	83	85.5	28	情報処理
31763	49854	㈱東京キャビオート	東京	124	9	66	87.9	45	パチンコ・遊園地他娯楽
32831	15457	泉陽機工㈱	大阪	120	4	227	▲ 47.1	45	事務・娯楽機器等
34098	12587	㈱セタ	東京	115	5	279	▲ 58.8	15	情報処理
34379	30736	㈱中外アソシエーツ	茨城	114	3	112	1.8	130	パチンコ・遊園地他娯楽
35656	10527	㈱ニューヒカリ	広島	110	8	334	▲ 67.1	130	パチンコ・遊園地他娯楽
36347	13131	㈱フェイス	東京	108	3	267	▲ 59.6	15	事務・民生用機械卸売
36592	46917	㈱田無ファミリーランド	東京	107	12	73	46.6	39	ゴルフ場・競技場
36813	59109	㈲タイガー娯楽	静岡	106	7	54	96.3	55	パチンコ・遊園地他娯楽
38469	61693	㈱ミリオン・レジャーシステム	東京	101	8	52	94.2	30	パチンコ・遊園地他娯楽
39239	——	㈱カトウ製作所	東京	99	2	——	——	65	パチンコ・遊園地他娯楽
40206	10362	㈱エキスポランド	大阪	97	3	418	▲ 76.8	145	パチンコ・遊園地他娯楽
43575	24091	㈱琥珀	愛知	89	9	144	▲ 38.2	90	パチンコ・遊園地他娯楽
45831	74014	㈱西部リース	静岡	84	12	41	104.9	65	パチンコ・遊園地他娯楽
48178	49481	㈱アポロ	大阪	79	9	66	19.7	50	パチンコ・遊園地他娯楽
48758	67358	㈱エイブルコーポレーション	東京	78	2	46	69.6	9	産業用電機卸売
51044	——	㈱ヒカリエンタープライゼス	広島	75	9	——	——	140	パチンコ・遊園地他娯楽
51177	——	㈱タニガワ	埼玉	74	3	——	——	14	事務・民生用機械卸売
52684	32082	サミー工業㈱	東京	72	3	変 107	▲ 32.7	90	事務・娯楽機器等
57112	47830	㈱サンビ	大阪	66	5	69	▲ 4.3	170	設計・ほか技術サービス
61989	57143	関西娯楽㈱	大阪	60	2	57	5.3	100	パチンコ・遊園地他娯楽
62979	73056	㈱友栄	東京	59	3	42	40.5	117	パチンコ・遊園地他娯楽
64328	64328	黒木テック工業㈱	兵庫	58	6	129	▲ 55.0	15	玩具・スポーツ用具
65050	26466	近鉄興業㈱	大阪	57	5	131	▲ 56.5	363	パチンコ・遊園地他娯楽
65204	61621	㈱フジユーエン	東京	57	11	52	9.6	26	パチンコ・遊園地他娯楽
66373	——	豊永産業㈱	大阪	72	9	——	——	15	事務・娯楽機器等
71130	——	㈱コインジャーナル	大阪	51	5	——	——	11	出版
71919	41363	㈱ジェイ・アール・イー	大阪	51	6	81	▲ 37.0	30	パチンコ・遊園地他娯楽
72233	——	㈱オスロー商会	東京	51	7	——	——	11	事業サービス
73533	18275	シグマ商事㈱	東京	49	5	変 191	▲ 74.3	25	事務・民生用機械卸売
82101	38492	ユニバーサルテクノス㈱	東京	43	10	88	▲ 51.1	87	設計・ほか技術サービス
86400	——	㈱オスローインターナショナル	東京	41	10	——	——	30	パチンコ・遊園地他娯楽

左の表は「法人申告所得ランキング89」約八万八千社のうち、AM業界関連分をピックアップしたもの。「週刊東洋経済」臨時増刊（六月十五日付）をもとに、いくつか手を加えた。

「法人申告所得」の定義と意味については、本紙前号を参照。純利益が出ていてもこのランキングに載っていない会社もある。またピックアップに際して、AM事業が売上げ比率で高いものは当然、そうでなくともAM事業で知名度が高いものを優先して収録した。

今回の「総合順位」は「週刊東洋経済」臨時増刊による。「八八年度申告所得」、「増減率」、「従業員数」、「業種」（以下で解説）も同様である。「前年順位」は一万社以内は「週刊東洋経済」五月二十日号をもとに、それ以下は昨年発表分を参考までに掲げておいた。「決算月」については判明するものをすべて加えた。

「従業員数」は原則として最近期末での数字となっている。「業種」名は昨年より詳しくなった。これは日本標準産業分類（行政管理庁）に準拠し、二百五業種（昨年は九十業種）に区分したもの。「事務・娯楽機器等」とあるのはそれらの「製造業」であることを示し、「卸売」や「小売」の場合はそれぞれ明記している。「リース」は物品賃貸業を意味している。今回、サービス業はかなり細かく分類されたが、わかり難い点もある。

これらの「業種」区分は売上高比率の高いものを基準に行なわれている。このため同じような業態でも「業種」が異なることがある。「都道府県」は各社の実質的な本社所在地に基づく。

事務的ミスや修告申告もありうるので、完全な表とは言えないが、ひとつの目安として見ることは可能である。

NESソフト訴訟と「テトリス」著作権

対立深めるアタリゲームズ社対米国任天堂
関連する〝サードパーティー〟各社は注目

米国アタリゲームズ／テンゲン両社と米国任天堂／任天堂の間の訴訟はなお手続き中で、トライアル（法廷審理）に至っていないが、NES市場の拡大に伴なうゲームソフト供給事情を背景に、一段と重大かつ緊迫した訴訟へと発展しつつある。この訴訟は本格的審理の前段階にあるが、とりあえず現在までの経緯をまとめてみた。

セキュリティとOEM

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）では、その親会社の任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の家庭用TVゲーム機「ファミリーコンピュータ」（ファミコン、FC）の米国版である「ニンテンドー・エンタテインメントシステム」（NES）を八五年以来、米国市場で展開、八八年末までに千百万台の本体と五千万個の専用ゲームカートリッジを販売した。今年一年間さらに本体七百万台、ソフト五千万個出荷される見通しで、台数では今春日本のFCを追い抜いたほど。

NESの本体はFCと比べデザインなどが異なるほか、重要なことに本体とカートリッジの双方に「セキュリティチップ」が内蔵されている。これは無断コピー品などからNESを保護するためのもので、カスタムIC化されている。つまりこの「セキュリティチップ」に内蔵されたプログラムが合致しないと、NESでゲームをすることはできない。

NES用ソフト（ゲームカートリッジ）の大部分は米国任天堂による自社ソフトだったが、〝サードパーティー〟によるソフトが年々増加、七割を越えつつある。〝サードパーティー〟は米国任天堂とライセンス契約をしたゲームソフトのメーカーで、すでに四、五十社ある。ライセンス契約に基づき、〝サードパーティー〟の売るNES用ソフトはすべて任天堂によるOEM（相手先ブランド）生産を経て生産される。当然、これらのNES用ソフトにはすべて「セキュリティチップ」が内蔵されている。

ところが半導体事情が悪化してきており、NES用ソフトの供給がいよいよ十分でなくなってきた。これはとくにマスクROM、SRAMといった半導体を製造する余裕が半導体メーカーにおいて乏しくなってきたため。これらの半導体不足は、TVゲーム機市場（家庭用、業務用ともに）だけでなく、さまざまな電気製品市場に対し深刻な影響を与えている。

NES用ソフトの需要が急増し続けているにもかかわらず、半導体事情が改善されないが、それでも任天堂は自社ソフトとOEMソフトの増産を進めてきた。しかしアタリゲームズ／テンゲン両社はついに、任天堂によるOEM生産を断念し、独自にNES用ソフトを製造することを決めた。

NES本体とカートリッジ、操作盤のセット（オプションを含む）

NES用カートリッジ。使用する際は本体の中に隠れてしまう。FCカートリッジとはデザインなど異なり、そのままでは互換性がまったくない

供給不足から独自生産

アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）は業務用AMゲーム機のメーカーであるが、八七年十二月に家庭用ソフトの開発、製造のため子会社としてテンゲン社（本社ミルピタス、同社長）を設立、テンゲン社は米国任天堂と契約し、八八年にNES用ソフト市場に参入した。

八八年のクリスマスでNES本体とソフトは米国各地で品不足となり、欲求不満が高まったところアタリゲームズ／テンゲン両社は、反独占訴訟および独自生産に踏み切ったのである。それは米国任天堂の荒川社長がクリスマス休暇の旅行に立った後のことだった。

十二月十二日、アタリゲームズ社は米国任天堂および任天堂がNESに関し「ロックアウトシステム」を採用しているのは独禁法違反である、としてサンフランシスコにあるカリフォルニア州北部地区担当の連邦地裁に訴えを起こした。アタリゲームズ社はこの訴訟で、任天堂が一億ドルの損害賠償を支払うこと、NES市場での任天堂による競争妨害の禁止命令を求めた。

同日、テンゲン社は同社がNES用ソフトを独自に生産していくことを発表した。これはNESの「セキュリティチップ」をアタリゲームズ社が解明し、同等のものを内蔵する〝NES用互換〟カートリッジとして製造する技術を開発したことによる。テンゲン社はそれまでOEM生産に基づき展開してきた「パックマン」、「RBIベースボール」（米国版「ファミリースタジアム」、以上二点はナムコの許諾品）、「ガントレット」を、同社の独自生産に切り替えることになった。

こうしてテンゲン社製のNES用ソフトが市場に出回ることになったが、これらアタリゲームズ／テンゲン両社のとった方針は、NES用ソフトの〝サードパーティー〟各社を含め、任天堂側に対し大きな衝撃を与えることになった。

ナムコによる仮処分申請

一方、日本でも似たような訴訟手続きが、このころ進行中だった。それは㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）が任天堂を相手どって十一月三十日に京都地裁に地位保全の仮処分を申請していたもの。申請によるとナムコと任天堂のFCソフトに関する契約により、ナムコがNES用ソフトを製造、輸出などする権利を持つことを仮に認めるよう求めていた。京都地裁では十二月二十日、一月十日、二月九日と審尋を行なった上で、三月九日に「申請却下」の決定を下した。裁判所は、FCソフトの契約は国内のFCソフトに関する契約にすぎず、NESとFCは別のもの、という決定理由を示した。

これはナムコの子会社のナムコ・アメリカ社（本社カリフォルニア州マウンテンビュー、浅田安彦社長）がアタリゲームズ社の株式を四七%所有していることから、任天堂はナムコの仮処分申請が米国での訴訟と連動していると受けとることにつながった。このため任天堂とナムコの間の関係は悪化していた（その後は改善されつつある）。

なお、アタリゲームズ社へのナムコ・アメリカ社の持株比率は二七%とされていたが、別に富士銀行系が二〇%所有していたのを合わせ、四七%に戻したもようである。

反独占／特許で本訴訟

今年冬のCES（コンシューマー・エレクトロニクスショー、一月七―十日、ラスベガス）が開かれ、テンゲン社が任天堂およびその〝サードパーティー〟と独立した展示小間を持った。これに先立つ一月五日、米国任天堂はアタリゲームズ社に反訴、またアタリゲームズ／テンゲン両社を契約違反、商標など知的所有権侵害、RICO法（組織的ゆすり行為に関する法律）違反で訴えた。こうした訴訟に伴い、任天堂はCESでの任天堂ブースへのテンゲン社参加を拒否した。また任天堂は一月二十日、テンゲン社との契約破棄を通告した。

一月二十四日に米国任天堂の「セキュリティチップ」の特許が登録されたことにより、さらに任天堂は二月二日、訴訟内容を主にこの特許侵害によるものへと修正した。これによりアタリゲームズ社側の主張する反独占と、任天堂側の主張する特許侵害とが対立することが確定的となった。

これに対し二月十四日、アタリゲームズ社は、同社が持つとされる「TVゲームのスクロール方式」特許（八四年四月に登録）を任天堂がNESにおいて侵害したとして、訴訟内容を修正した。

ある小売店のNESソフト売場にて（1人2個しか買えない——という表示も）

仮処分申請の応酬続く

一方、この間に任天堂はNES用ソフトを扱っている大手小売業者に対し、テンゲン社製NESソフトを売場から撤去するよう求め、応じなければ任天堂の知的所有権を侵害したとして訴えるとの方針を示していた。このためテンゲン社製品はNES市場でほとんど見当らないほどになっている。これに対し、アタリゲームズ／テンゲン両社は同日（二月十四日）は任天堂に対する禁止命令を申請した。両社が求めたのは、テンゲン社製NESソフトを扱う小売業者を任天堂が訴えるのを禁じる命令。両社はまた二月二十日、任天堂の訴因のうちRICO法違反を却下するよう申請した。

連邦地裁のファーン・スミス（女性）判事は二月二十日、審尋を行ない、これら申請に関する双方の意見を聞いた後、三月三日に決定を言い渡した。決定の内容は、アタリゲームズ社らの主張を容れ、米国任天堂および任天堂はテンゲン社製NESソフトを扱う小売業者に対する特許侵害訴訟を、この訴訟が解決するまで起こしてはならない、というもの。同様の命令がアタリゲームズ社に対しても出された。

同日（三月三日）連邦地裁は、双方の特許侵害訴訟を他の訴訟と分けて審理していくことを決めた。また特許侵害訴訟についてはトライアルの日程を十一月十四日に設定した。

以後、トライアルに向けて訴訟手続きが進められることになった。米国の民事訴訟ではまず準備段階の「プリーディング」が進められ、争点が明確にされると、「プリーディング」が終り、陪審（ジュリー）が構成され「トライアル」となり、ここで初めて集中審理が開始される。この訴訟では、さらにNES用「テトリス」の著作権をめぐる新たな訴訟が複雑にからんできた。

（次ページへ続く）

LOOK FAST BEFORE THEY DISAPPEAR.

TENGEN 1901 McCarthy Blvd. Milpitas, CA 95035 Phone (408) 435-2650 Fax (408) 435-7470

テンゲン社による独自生産のNESソフトの広告から

スペクトラム・ホロバイト社（ソフィア社の一部門）のカタログから

テンゲン社のNES用「テトリス」のカタログから

米国任天堂のNES用「テトリス」発表カタログから

「テトリス」の独占権

「テトリス」はもともとソ連科学アカデミーの研究者、アレクセイ・パジトノフ氏が考案し、モスクワ大学の学生、バディム・グラシモフ氏がプログラムしたコンピューターゲーム。アカデミーソフト／エローグがオリジナルの著作権を持ち、ライセンスはエローグが行なうのが通例のもようである。

米国任天堂は三月二十二日にモスクワにおいてエローグとの間で、「テトリス」の家庭用TVゲーム版について世界的な独占権を取得する契約を行なった、と四月六日に発表した。これは任天堂がハンドヘルド液晶ゲーム機「ゲームボーイ」用のカートリッジに「テトリス」を加えるべく、エローグと交渉している過程で、エローグが「テトリス」家庭用のライセンスをしたことがないことを明らかにしたため。任天堂は「テトリス」家庭用についての独占契約を進め、「ゲームボーイ」用についても契約ずみの(有)ビーピーエス（BPS、本社横浜、ヘンク・ブラウアー社長）を通じて独占権を得た。

ところがこの時点までに「テトリス」はすでにいくつか出回っており、テンゲン社製のNES用「テトリス」も発表されていた。米国任天堂はエローグとの契約に基づきNES用「テトリス」を発表する方針を明らかにした。

「テトリス」のライセンス関係は、テンゲン社と任天堂側で説明が異なる。テンゲン社によるとエローグからアンドロメダ社、そして英国のミラーソフト社からライセンスを得ているとのこと。テンゲン社は、世界的なコングロマリット（複合企業）のマクスウェル社（本社ロンドン）の子会社で、優良企業として知られるヨーロッパ最大のソフト出版社であるミラーソフト社との契約は確実なもの、としている。

実際「テトリス」はもともと欧州のパソコン市場を振り出しに開始され、八七年には米国パソコン市場でスペクトラム・ホロバイト社がアンドロメダ社の許諾を得て展開を始めていた。今日の「テトリス」ブームはすべて米国でのパソコン市場から勢いを得たもの、と見ることができる。

NES用で双方が訴訟

TVゲーム「テトリス」に関して、任天堂とエローグの共同発表（四月二十四日）によると、「任天堂以外でエローグが許諾したのは、アンドロメダ・ソフトウェア社に対してだけで、それもIBM社のパソコンおよびその互換パソコン用に限って許諾したにすぎない」となる。スペクトラム社はIBMパソコン用以外に、アップル社、コモドール社、アタリ社（アタリゲームズ社とは別の、家庭用専門の会社）のパソコン用に「テトリス」を展開しており、この説明は必らずしも合致していない。

テンゲン社はミラーソフト社との昨年五月の契約に基づき、家庭用、業務用にとりかかった。ところがテンゲン社製が出るより前に、その許諾品が日本の市場に現われている。まずパソコン用ではBPSが昨年秋、テンゲン社の許諾を得て展開を開始。また同社は「ファミコン」（FC）用「テトリス」も同様に十二月から発売し始めた。

また㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）はテンゲン社を通じて業務用「テトリス」のライセンスを得て、セガ社版を開発。昨年十二月からその基板キットのリースを開始、今春発売に踏み切った。セガ社版の業務用「テトリス」の人気は高く、本紙のチャート「ベストヒット」でも半年以上トップの座を守っているほど。この人気はパソコン版、FC版などに影響を及ぼしつつある。

テンゲン社はNES用「テトリス」をタイトルに加え、昨年秋に米国任天堂との間で生産について交渉していた。十二月の訴訟開始で交渉どころではなくなったが、テンゲン社としてはマーケティングを進め、今年五月に出荷を始めた。

また同社親会社アタリゲームズ社は、業務用「テトリス」を一月に発表、二月から出荷を開始した。業務用「テトリス」はアタリゲームズ社版とセガ社版の二種類あり、前者は欧米市場、後者は日本市場とそれぞれ地域を分けて展開されている。

セガ社は業務用のヒットを受け、さらに同社家庭用「メガドライブ」用ソフトとして、テンゲン社を通じて許諾を得て、四月十五日にも国内販売を開始する予定だった。しかし任天堂が「テトリス」家庭用の独占権を得たとの発表があったため慎重を期して、発売を延期した。BPSのFC用「テトリス」について、任天堂は米国任天堂が改めて許諾した、と説明している。

目下のところ、業務用「テトリス」についてエローグおよび任天堂は関心を示していないが、FC用、NES用でテンゲン社の利害は任天堂と正面衝突することになった。とくにNES用では、テンゲン社製と任天堂製がまともにぶつかることになり、このため「テトリス」訴訟が起きた。

またしても仮処分申請

四月十八日、テンゲン社は同社が独占権を持つ家庭用TVゲーム「テトリス」の著作権を侵害したとして、米国任天堂と任天堂を相手どって連邦地裁に訴訟を起こした。訴えによると、テンゲン社はNES用「テトリス」の独占的製造、販売権を持っているが、任天堂はこの著作権を侵害するNES用「テトリス」を発売すると公表しており、そのため任天堂に製造権のないことの確認、任天堂製の販売差し止め、任天堂による損害賠償を求める、としている。

これに対し米国任天堂は四月二十四日、ソ連側の原作者らとともに共同発表を行ない、反論した。この反論のなかで任天堂は、エローグとの交渉のいきさつを説明、エローグが家庭用TVゲームとして「テトリス」をテンゲン社に許諾していない――と暴露した。

さらに米国任天堂は五月二十五日、同社が独占権を持つ家庭用「テトリス」の販売権を侵害しているとして、アタリゲームズ社とテンゲン社の両社を相手どって連邦地裁に反訴を提出した（真向うから内容の対立する、こういう訴訟は「反訴」（カウンタースーツ）と呼ばれる）。この訴えで任天堂は、同社が家庭用「テトリス」の独占権を持つことを認めること、アタリゲームズ／テンゲン両社によるNES用「テトリス」の製造販売の差し止め、など求めている。

NES用「テトリス」は、テンゲン社製が発売されたが大手小売店などには出回っておらず、これを円滑に販売していこうとするテンゲン社側に対し、任天堂側はテンゲン社製の流通を押え込んだまま任天堂製「テトリス」の発売に持ち込む方針のようである。このため双方から（日本の仮処分申請に似た）差し止め命令申請が相継いだ。

これらの申請について五月二十五日、連邦地裁のファーン・スミス判事は双方の申請をとりあえず退け、六月十五日にも審尋を行なった上で改めて判断することにした。この日、却下された申請のひとつは任天堂によるもので、テンゲン社がNES用「テトリス」を販売するのを「一時的」に「禁止する命令」。任天堂からの提出書類が十分でなかったため退けられた。もうひとつは双方から申請のあった「予備的差し止め命令」。

六月十五日、連邦地裁のファーン・スミス判事は、双方からの『予備的差し止め命令』申請について、六月二十一日までに判断を下すので、それまでの間双方はカートリッジ「テトリス」の出荷を停止するよう求め、双方とも同意した。

訴訟の及ぼす影響大に

以上がつい最近までの訴訟手続きであるが、米国任天堂はNES用「テトリス」を間もなく発売することになっており、双方の緊張は一段と強まっている。テンゲン社側による反独占訴訟と任天堂側による特許侵害訴訟という基本訴訟に対し、「テトリス」訴訟は基本的な争点の上でさらに別の著作権紛争として展開されており、双方とも一歩も譲ることができない。

もしテンゲン社が勝訴すれば、OEM生産によらない独自生産で営業的に成功するだけでなく、損害賠償金を得ることになる。そして他の〝サードパーティー〟も独自生産に走ることになるほか、許諾なしのメーカーの参加も考えられる。NES市場は爆発し、急速に縮少することが予想される。逆にもし任天堂が勝訴すれば、NES用ソフトの全面的なOEM生産秩序を守ることができ、損害賠償金を得ることになる。そしてテンゲン社はNES市場から撤退せざるを得なくなる。当面NES市場の拡大はこのまま続くが、半導体事情によるNES用ソフトの供給不足もいぜんとして続くことになる。――こうした予測から、この訴訟はますます重要になっている。

NES用ソフトについては、日本のFCソフトについてと同様、業務用TVゲーム機メーカーが数多く参加しており、各メーカーの売上げ高でNES用ソフトの占める比率はますます高くなってきている。NES／FCとは別に家庭用を展開してきているセガ社と、NES市場に直接参加していないナムコだけが例外である。NESソフトの比率が高まるのは、業務用ソフトの開発、販売にも少なからぬ影響を及ぼすことになる。このことはセガ社の家庭用についても同様だと言える。

「命令」申請も重要に

米国任天堂が「セキュリティチップ」を内蔵したNESを展開し、〝サードパーティー〟によるソフトをすべて任天堂のOEMで行なってきた結果、NES市場は年々急速に拡大してきたが、これは旧アタリ社の失敗を教訓にしたためと説明されている。確かに無断ソフトは締め出され、NES市場はかく乱されることがなかった。しかし、テンゲン社の反乱により一社だけとは言え無断ソフトが出現し、NES市場に乱れが生じた、それはNES市場が拡大するにつれてソフトの供給不足という現象が生じたために他ならない

任天堂では基本訴訟に関連し、半導体の仕入れ事情を改善するのが急務としており、このため当初の予想を大幅に越えるOEM生産を行なっているもようである。原因を解消するのが第一であるが、それでも不足するのは不可抗力によるものと見なされている。

テンゲン社では製品の販路を確保することで、かなり苦戦を強いられているもようである。NES用ソフトを数多く揃えて売上げを上げる大手小売店としては、任天堂に逆らうメリットがない。しかし任天堂と〝サードパーティー〟によるNES用ソフトがいよいよ品切れになれば、売るのはテンゲン社製しかないことになる。だが連邦地裁が差し止め命令を出せばこれらの事情はすべて変わる。

こういう面から見ると「差し止め命令」は訴訟手続きで大きな意味を持つことになる。もちろん本訴で敗れるわけにいかないが、同様に命令申請手続きでも退くわけにいかない――というのが双方の立場である。本紙ではさらにこの訴訟をめぐる動きについて報じていく予定である。

（参考）「テトリス」の許諾関係

- アレクセイ・パジトノフ氏／アカデミーソフト／エローグ → アンドロメダ・ソフト、米国任天堂／任天堂
- アンドロメダ・ソフト → ソフィア（スペクトラム・ホロバイト）、ミラーソフト
- ミラーソフト → テンゲン
- テンゲン → セガ社、BPS
- 米国任天堂／任天堂 → BPS

FLY UP INTO THE DARKNESS FILLED WITH BLACK CLOUDS!

近日登場

暗雲立ちこめる闇へ。

カイアスは、わずか15歳にしてアガメン帝国の王となったが、それを不服とする者が闇の王ザンバキオスの封印を解き、闇の力をもって国を征服せんとたくらんだ。
風は瘴気に満ち大地は腐り、徐々に闇へと変貌を遂げていった。
若き王カイアスよ、光の巨龍バハムートと共に闇の復活をくい止めるのだ。

ドラゴン ブリード

DRAGON BREED™

KAYUS BECAME THE KING OF THE AGAMEN EMPIRE WHEN HE WAS JUST 15 YEARS OLD. THOSE WHO WERE DISSATISFIED WITH HIS ENTHRONEMENT CONSPIRED TO BREAK THE SEAL CONFINING THE KING OF DARKNESS, ZAMBAQUOUS, TO SEIZE THE KINGDOM WITH THE BLACK POWER.
THUS WIND WAS FILLED WITH MIASMA, AND THE GROUND ROTTED, GRADUALLY TURNING INTO DARKNESS.
YOUNG KING, KAYUS, STOP THE RECOVERY OF DARKNESS TOGETHER WITH THE DRAGON OF LIGHT, BAHAMOOT!

Innovations in Recreational Electronic Media. 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは……

irem IREM CORPORATION アイレム株式会社
本　　社（〒550）大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル　☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所（〒106）東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル　☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU. OSAKA 550. JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

新発売!

BIG FIGHTER™

戦え！ビッグファイター

戦闘機からロボットへ自由自在に変形!!

Nichibutsu 日本物産株式会社
本　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号
☎(06)353-5211(代)　FAX.(06)356-1531
HEAD OFFICE　12-9, 1-chome, Tenjinbashi, Kita-ku, Osaka Japan
東京事業所　東京都台東区元浅草3丁目3-10 元浅草リリエンハイム
☎(03)847-4681(代)　FAX.(03)847-4687

おかげさまで大好評。

楽しい遊びやデザインがチビッ子たちに大人気です。

MCO スーパーヘリ
外柵直径 320cm
H ：210cm
Wt：240kg

▽91-22750

EG チビッコ消防車
L ：110cm
W ：80cm
H ：88cm
Wt：80kg

KDE-X スーパーバギー〔ウルフ〕
L ：130cm
W ：88cm
H ：110cm
Wt：100kg

KE バトルシップ
L ：260cm
W ：88cm
H ：170cm
Wt：210kg
3人乗り

▽91-39153

▽91-13105

子どもたちの「遊びの世界」を知っている

株式会社 ホープ
本社工場　川崎市中原区今井上町50番地 〒211
TEL044(722)6141㈹　FAX044(711)2779
関西営業所　京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地 〒618
TEL075(957)5613㈹　FAX075(957)0313
東京本社　東京都港区芝5丁目31番17号 〒108

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

アラジンズキャッスル社 売却
バリー社とウェスレイ社が株買収で合意に

米国バリー社（バリー・マニュファクチュアリング社、本社シカゴ、ロバート・ミューレーン社長）のAMゲーム・オペレーション部門、アラジンズ・キャッスル社（本社同、モーリス・フュージェン社長）が次第にバリー社から離れつつある。

これは投資会社、ウェスレイ・キャピタル社（本社ニュージャージー州モリスタウン）の子会社にアラジンズ・キャッスル社の株を少し売ることが決まったことによる。バリー社とウェスレイ社との話合いに基づき、ウェスレイ社はアラジンズ・キャッスル社の株式の過半数まで買い進めることになっており、いずれはバリー社の手から離れることになる。

アラジンズ・キャッスル社はファミリー客向けのAMゲーム場を全米に三百十五ヵ所所有し経営している優良オペレーター会社。同社を買収するためのアプローチはこれまで数多く行なわれてきたが、結局ウェスレイ社がうまく話をまとめたことになる。こうしたM&A（企業の買収合併）の話は最近また活発になっている。

G+W社が社名を変更

M&Aと言えば、有名なコングロマリット（複合企業）であるガルフ&ウェスタン社が六月初め「パラマウント・コミュニケーションズ社」に社名変更した。同社はパラマウント映画社を含む映画、ビデオ制作、テレビ放送などの娯楽部門、書籍発行などの出版部門からなり、全部で約五十社の子会社を擁している。

ガルフ&ウェスタン社は、一九六九年三月から八四年四月までの十五年間、日本のセガ社をその資本傘下に置いていたことで知られている。

8月中旬、ブリスベーンで 豪州AMショー
地元のオペレーター協会が主催

M・ソロモン会長

オーストラリアのゴールドコーストと言えばかなり温暖なところであるが、八月十六－十七日、当地のシーワールド・ナラ・リゾートホテルで久しぶりに豪州AMショーが開催される。

これはオーストラリアのクイーンズランド州でAM機オペレーターが組織しているAMOA（アミューズメントマシン・オペレーターズ・アソシエーション）・オブ・クイーンズランド（事務局ブリスベーン、マイケル・ソロモン会長）が開催するもの。九年前（八〇年）にも開いたことがあり、日本からも何人か参加したとしている。

今回のクイーンズランドAMショーには、日本や米国の主なメーカーが協力し、TVゲーム機などが出品される予定となっている。この時期のオーストラリアは真冬に当たるが、暖かいリゾート地である上、観光名所でもあることから旅行者には最適だ、とのこと。問い合わせ先は次のとおりである。

AMOA of Queensland, P.O.Box 609, Fortitude Valley 4006, Brisbane, Qld, Australia

AMOA of Queensland

NES用「DDII」で テクノスは和解
アクレイム社が買いとり決着

NES用ゲームソフト「ダブルドラゴンII」の権利をめぐって訴訟ざたになっていたアメリカンテクノス社（本社カリフォルニア州クパチーノ、岩本啓一社長）とトレードウェスト社（本社テキサス州コシカーナ、ジョン・ロウ社長）の間の紛争は、六月二日に和解して終わった。その結果NES用「ダブルドラゴンII」は、米国のアクレイム社から発売されることになった。

この訴訟は本紙第357号既報のとおり、NES用「ダブルドラゴン」をテクノスからライセンスを得て発売してきたトレードウェスト社が、「ダブルドラゴンII」についても許諾を受けていたとしていたのに対し、「II」については許諾していないとするテクノス側と深刻な争いとなっていたもの。NES用「ダブルドラゴンII」の権利はアクレイム社にテクノス側が売却し、その代金の半分をトレードウェスト社に与えることで決着した。

アメリカンテクノス社のアルドー副社長は「疲れた」と語っている。

「ハードドライビング」のコンパクト型も
デラックス型と併行生産

米国のアタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）から、コックピット型「ハードドライビング」をスリムなアップライトにした「ハードドライビング・コンパクト」が（米国で）出荷されつつある（もとのコックピット型は「デラックス」として区別される）。

もちろんゲーム内容は同じで、さらに25インチモニター、操作シフト、クラッチ、ブレーキなども同様。大きな変化は全体のデザインとサイズにある。サイズは高さ二百一センチ、奥行百二センチ、幅六十九センチ。重さ二百十五キロ。

「デラックス」（奥行百六十センチ、幅八十一センチ）を置けないゲーム場にも設置できるサイズだが、「デラックス」にある座席部分の"シートイン"を味わうことができなくなる。

同社ではヒット作「デラックス」と併行して、「コンパクト」を生産、出荷していく。

Atari Games' "Hard Drivin' Compact"

香港 Bondeal Charts 九龍

6/3	5/27	機種名（メーカー名）	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	2	ゴールデンアックス（セガ社）	3
2	4	プレヒストリック・アイランド〔原始島〕（SNK）	2
3	1	クラックダウン（セガ社）	4
4	－	カプコンボウリング（カプコン）	28
5	－	パッシングショット（セガ社）	1
6	8	アクトフェンサー（データイースト）	2
7	6	テトリス（アタリゲームズ）	15
8	－	マスター・オブ・ウェポン（タイトー）	1
9	7	サンダークロス（コナミ）	3
トップ5完成品ビデオ			
1	1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	7
2	2	スーパー・オフロード（レーランド）	9
3	3	チャンピオンスプリント（アタリゲームズ）	7
4	5	ストリートファイター（カプコン）	86
5	4	サイバーボール（アタリゲームズ）	7

©Bondeal Ltd. Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashbask. the world largest video-only arcade.

米国セガ社がDB会合開催
4月にダラスで

米国セガ社（セガ・エンタープライゼスUSA、トム・ペチー社長）は四月二十六日、ダラス市内のフォーシーズンズホテルで同社ディストリビューター会合を開き、新製品を発表した。

今回発表されたのは、「ゴールデンアックス」キット、「クラックダウン」キット、「ターボ・アウトラン」キットの三種類。同社ではシステム基板について説明を繰り返しているが、その際、日本のセガ社は来年にも画期的なハードウェアシステムを発表する、とも語っている。

TVゲーム音楽アルバム

TVゲーム機のゲームミュージックが国内で初めて正式にアルバム化されたのは、八四年四月に発売されたナムコ「ビデオゲーム・ミュージック」で、以降、ゲームミュージック専門のレコード会社も現れ、現在パソコンや家庭用TVゲーム音楽も含めると十一社から百六十枚近くのアルバムが出ている。TVゲーム機はゲーム機械の市場にとどまらず、そこから派生して新たなゲーム音楽市場を形成し、今や確固としたものになっていることから、TVゲーム機の社会的、経済的波及効果の大きさがうかがえる。

本紙では今年六月末までに発売されたアルバムのうち、AM業界関係(十六社)に絞って、その内容を以下に掲載した。掲載についてはTVゲームメーカーごとに五十音順に分類し、各社ごとに発売順にアルバムの標題(カッコ内はレコード会社または発売元)と主な収録曲(標題曲のみの場合は表記していない)、発売日を列挙した。なおアルバムのほとんどがLP、CT、CDの三種類あるが、古いものやレコード会社によってはLPやCTのみのものもある。

(編集部)

アイレム

❶「R―タイプ・アイレム・ゲームミュージック」(アルファレコード)‖怪傑ヤンチャ丸、妖獣伝、ムーンパトロール、Mr.ヘリの大冒険、88/1/25。
❷「ビジランテ」(同)‖88/12/21。
❸「最後の忍道」(同)‖同。
❹「イメージファイト"GSM・IREM1"」(ポニーキャニオン)‖最後の忍道、ビジランテなど。89/1/21。
❺「イメージファイト」(アルファレコード)‖89/1/25。

R―タイプ・アイレムゲームミュージック

SNK

❶「SNK・ゲームミュージック」(アルファレコード)‖怒号層圏、アテナ、TANK、怒、ASO。87/2/25。
❷「ゲームサウンドSNK"GSM・SNK1"」(ポニーキャニオン)‖サイコソルジャー、ゴールドメダリスト、パドルマニア、航空騎兵物語、タッチダウンフィーバーなど。88/10/21。

ゲームサウンドSNK"GSM・SNK1"

カプコン

カプコン・ゲームミュージックVOL2

❶「カプコン・ゲームミュージック」(アルファレコード)‖魔界村、ソンソン、1942、闘いの挽歌、戦場の狼、エグゼドエグゼス、セクションZ。86/8/25。
❷「同VOL2」(同)‖ストリートファイター、トップシークレット、ラッシュ&クラッシュなど。88/3/25。
❸「同VOL3」(同)‖虎への道、1943、魔界島、ブラックドラゴン。88/4/20。
❹「大魔界村"GSM・CAPCOM1"」(ポニーキャニオン)‖ロストワールド、1943改など。89/1/11。
❺「ストライダー飛竜"GSM・CAPCOM2"」(同)‖天地を喰らう。89/5/21。

大魔界村"GSM・CAPCOM1"

コナミ

❶「オリジナルサウンド・オブ・グラディウス」(アポロン音楽工業)‖FC用。86/5/21。
❷「コナミ・ゲームミュージックVOL1」(アルファレコード)‖ツインビー、イーアルカンフー、プーヤン、タイムパイロット。86/6/25。
❸「同VOL2」(同)‖サーカスチャーリー、グリーンベレー、RF―2、ハイパーオリンピックなど。86/9/10。
❹「オリジナルサウンド・オブ・沙羅曼蛇」(アポロン音楽工業)‖86/12/16。
❺「コナミック・ゲームフリークス」(アルファレコード)‖恋のホットロック、悪魔城ドラキュラなど。87/3/25。
❻「オリジナルサウンド・オブ・グラディウス」(アポロン音楽工業)‖87/5/5。
❼「同・WEC・ル・マン24」(同)‖87/8/21。
❽「同・グラディウス2」(同)‖MSX用。87/10/5。
❾「同・グラディウス&沙羅曼蛇"バトルミュージック・コレクション"」(同)‖87/11/21。
❿「オリジナルビデオアニメ沙羅曼蛇」(キングレコード)‖88/2/21。
⓫「A―JAX・コナミ・ゲームミュージックVOL4」(アルファレコード)‖ライフフォース、魔獣の王国など。88/3/10。
⓬「ミュージック・フロム・スーパー魂斗羅&A―JAX」(キングレコード)‖88/3/21。
⓭「オリジナルサウンド・オブ・パロディウス」(アポロン音楽工業)‖MSX用。88/5/21。
⓮「スペースオデッセイ・グラディウス2"GOFERの野望"」(同)‖88/7/21。
⓯「オリジナルサウンド・オブ・沙羅曼蛇」(同)‖MSX用。88/8/5。
⓰「コナミ・ゲームミュージック・コレクションVOL1」(キングレコード)‖ラビリンスランナー、チェッカーフラグなど。88/8/5。
⓱「コナミ・ゲームミュージック・スペシャル」(アルファレコード)‖ギャラクティック・ウォリアーズ、特殊部隊ジャッカルなど。88/8/25。
⓲「組曲グラディウス・ファンタジア」(アポロン音楽工業)‖88/11/21。
⓳「サンダークロス/コナミ矩形波倶楽部」(キングレコード)‖ホットチェイス、沙羅曼蛇など。89/5/21。
⓴「がんばれゴエモン2」(同)‖FC用。89/5/21。
㉑「ゴーファーの野望・エピソード2」(同)‖MSX用。89/5/21。
㉒「F1スピリット+F1スピリット3Dスペシャル」(同)‖同。89/5/21。

オリジナルサウンド・オブ・WEC・ル・マン24

オリジナルサウンド・オブ・グラディウス&沙羅曼蛇

A―JAX・コナミ・ゲームミュージック

ジャレコ

❶「ゲームサウンド・ジャレコ"GSM・JALECO1"」(ポニーキャニオン)‖シティーコネクション、アーガス、キックオフ、銀河任侠伝、ぶたさん、バルトリック、エクセライザー、P―47。88/8/21。

ゲームサウンド・ジャレコ"GSM・JALECO1"

セガ社

❶「セガ・ゲームミュージックVOL1」(アルファレコード)‖アウトラン、スペースハリアーなど。86/12/21。
❷「同VOL2」(同)‖ファンタジーゾーン、ハングオン、エンデューロレーサー、カルテット。87/2/25。
❸「アフターバーナー!・同VOL3」(同)‖エイリアンシンドローム、ダンクショット、SDI。87/10/10。
❹「セガ体感ゲーム・スペシャル」(同)‖アフターバーナー、アウトラン、ハングオンなど。87/12/21。
❺「ギャラクシーフォース"GSM・SEGA1"」(ポニーキャニオン)‖獣王記、サンダーブレード、スペースハリアーなど。88/7/21。
❻「パワードリフト&メガドライブ"同2"」(同)‖標題曲とメガドライブ用。88/12/28。

セガ体感ゲーム・スペシャル

ギャラクシーフォース"GSM・SEGA1"

セタ

❶「セタ・ゲームミュージックSCENE1」(ポリスター)‖ツインイーグル、目撃、USクラシック、特殊部隊UAG、スーパーリアル麻雀PⅢなど。89/4/25。

セタ・ゲームミュージックSCENE1

タイトー

❶「タイトー・ゲームミュージック」(アルファレコード)‖影の伝説、スペースインベーダー、奇々怪界、エレベーターアクション、スクランブルフォーメーション、アルカノイド、ちゃっくんぽっぷ、バブルボブル、ハレーズコメット、など。87/1/25。
❷「ダライアス・タイトー・ゲームミュージックVOL2」(同)‖87/6/25。
❸「ニンジャ・ウォリアーズ"GSM・TAITO1"」(ポニーキャニオン)‖オペレーションウルフ、フルスロットル、など。88/6/21。
❹「究極タイガー"同2"」(同)‖タイガーヘリ、飛翔鮫、ミッドナイトランディング、ラスタンサーガ、コンチネンタルサーカス、トップランディング。88/11/21。
❺「サイバリオン"同3"」(同)‖チェイスHQなど。89/3/21。

タイトー・ゲームミュージック

究極タイガー"GSM・TAITO2"

テクノスジャパン

❶「熱血硬派くにおくんサウンドストーリー」(アポロン音楽工業)‖87/3/5。
❷「オリジナルサウンド・オブ・双截龍」(同)‖88/2/21。
❸「サウンドストーリー・熱血高校ドッジボール」(同)‖88/8/5。
❹「くにおくんサウンドコレクション・ダウンタウン熱血物語」(同)‖熱血高校ドッジボールほかFC用。89/6/5。
❺「サウンドストーリー・ダウンタウン熱血物語」(同)‖FC用。89/6/5。

オリジナルサウンド・オブ・ダブルドラゴン

テクモ

❶「マイティ・ボンジャック/ソロモンの鍵」(キングレコード)‖86/9/5。
❷「テクモ・ゲームミュージック」(アルファレコード)‖ピンボールアクション、ボンジャック、センジョウ、グリダイアンファイト、アルゴスの戦士、ソロモンの鍵。86/9/25。
❸「忍者龍剣伝"GSM・TECMO1"」(ポニーキャニオン)‖89/2/1。

忍者龍剣伝"GSM・TECMO1"

データイースト

❶「データイースト・ゲームミュージック」(アルファレコード)‖カルノフ、チェルノブ、ダーウィン4078、スーパーリアルダーウィン、ヘビーバレル、ポケットギャルなど。88/5/10。
❷「DECOヒストリー"データイースト・ゲームミュージックSCENE1"」(ポリスター)‖レーザーウォー、シークレットサービス(いずれもフリッパー)、魔境戦士、サイドポケット、ドラゴン忍者、バーディトライ、スタジアムヒーローなど。88/9/25。
❸「ゲームサウンド・DECO"GSM・DATAEAST1"」(ポニーキャニオン)‖トルピードアレー、タイムマシン(いずれもフリッパー)、アクトフェンサー、ファイティングファンタジー、ロボコップなど。89/6/21。

データイースト・ゲームミュージック

DECOヒストリー"データイースト・SCENE1"

東亜プラン

❶「TATSUJIN"東亜プラン・ゲームミュージックSCENE1"」(ポリスター)‖ワードナーの森、ダッシュ野郎、ヘルファイアーなど。89/6/25。

達人"東亜プラン・ゲームミュージックSCENE1"

ナムコ

❶「ビデオゲーム・ミュージック」(アルファレコード)‖ゼビウス、ボスコニアン、マッピー、リブルラブル、ポールポジション、ラリーX、ディグダグ、ギャラガ。84/4/25。
❷「スーパーゼビウス」(同)‖ギャプラス、ドルアーガの塔。84/8/29。
❸「ザ・リターン・オブ・ビデオゲームミュージック」(同)‖グロブダー、ディグダグⅡ、ドラゴンバスター、メトロクロスなど。85/6/25。
❹「ビデオゲーム・グラフィティ」(ビクター音楽産業)‖モトス、スカイキッド、バラデューク、源平討魔伝など。86/3/21。
❺「ザ・ベスト・オブ・ビデオゲームミュージック」(アルファレコード)‖ゼビウス、パックマンなど。85/6/25。
❻「ナムコット・ゲーム・アラモード」(ビクター音楽産業)‖FC用。86/9/21。
❼「ナムコ・ゲームミュージックVOL1」(アルファレコード)‖イシターの復活、ローリングサンダー、源平討魔伝など。87/7/25。
❽「同VOL2」(同)‖妖怪道中記、ワンダーモモなど。87/8/25。
❾「ビデオゲーム・グラフィティVOL2」(ビクター音産)‖ドラゴンスピリット、ブレイザーなど。87/10/21。
❿「ナムコット・ゲーム・アラモードVOL2」(同)‖ファミスタなどFC用。88/8/21。
⓫「ビデオゲーム・グラフィティVOL3」(同)‖アサルト、爆突機銃艇、ワールドスタジアムなど。88/12/16。
⓬「未来忍者"GSM・NAMCO1"」(ポニーキャニオン)‖88/12/21。
⓭「ドラゴンスピリット"エモーショナルサウンド・オブ・ナムコット"」(アポロン音楽工業)‖PCエンジン用。89/2/5。
⓮「ビデオゲーム・グラフィティVOL4」(ビクター音楽産業)‖ベラボーマン、パックマニア、ファイナルラップ、クエスターなど。89/3/8。
⓯「ナムコ・ビデオゲームミュージック・ライブラリーVOL1」(電波新聞社)‖シャープのパソコン「X68000」用フロッピーディスク。ボムビー、キューティーQ、ワープ&ワープなど30曲。89/5/12。

ビデオゲーム・ミュージック(ナムコ)

ナムコ・ゲームミュージックVOL1

ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティ

日本物産

❶「ゲームサウンド・ニチブツ"GSM・NICHIBUTSU1"」(ポニーキャニオン)‖ムーンクレスタ、クレイジークライマー、テラクレスタ、ギャリバン、アマテラス、UFOロボ・ダンガー、妖魔忍法帖、ブービーキッズ、テラフォースなど。88/9/21。

ゲームサウンド・ニチブツ"GSM・ニチブツ1"

任天堂

❶「マリオの大冒険」(ポニーキャニオン)‖FC用(以下同じ)。86/3/30。
❷「スーパーマリオブラザーズ・オリジナルサウンドトラック」(ファンハウス)‖86/3/31。
❸「スーパーマリオブラザーズ"マリオ・シンドローム"」(キングレコード)‖86/5/21。
❹「ファミコン・ミュージック」(アルファレコード)‖スーパーマリオブラザーズ、ドンキーコング、エキサイトバイク、レッキングクルーなど。86/5/25。
❺「スーパーマリオブラザーズ・噂のモモコ」(徳間ジャパン)‖86/5/25。
❻「スーパーマリオ・シンドローム」(同)‖86/5/25。
❼「謎の村雨城/ゼルダの伝説」(ファンハウス)‖86/7/23。
❽「同」(キングレコード)‖86/8/21。
❾「ファミコン・ミュージックVOL2」(アルファレコード)‖ゴルフUS・JAPANコースなど。87/11/28。
❿「3Dホットラリー」(徳間ジャパン)‖88/7/25。
⓫「スーパーマリオブラザーズ3"GSM・NINTENDO1"」(ポニーキャニオン)‖88/10/21。
⓬「ファンタジックワールド・オブ・スーパーマリオブラザーズ3」(アポロン音楽工業)‖88/12/5。
⓭「スーパーマリオブラザーズ1・2・3」(コロムビアレコード)‖89/5/1。

スーパーマリオブラザーズ・オリジナルサウンドトラック

ファミコン・ミュージックVOL2

バンプレスト

❶「オリジナルサウンド・オブ・サイバータンク」(アポロン音楽工業)‖88/3/30。

オリジナルサウンド・オブ・サイバータンク

話題のマシン

TVパズルゲーム「フリップル」基板

ブロックを消去

タイトー、クレーン機「とれとれボーイ」も

ブロックを使ったTVパズルゲーム機「フリップル」が六月二十八日、またクレーン機「とれとれボーイ」が十三日、いずれも㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から発売となった。

TVゲーム機「フリップル」は、積み上げられたブロックに手持ちのブロックをぶつけて崩していく、というゲーム。二人同時（左右二分割画面で別個に）プレイも可能。二方向（上下）レバーと一つのボタンを操作する。

ブロックには○×△□のマーク（△は同社ロゴから使用）が付いた四種類があり、プレイヤーは最初にどれか一つのブロックが与えられる。このブロックをレバーで上下に移動させ、積み上げられたブロックのうち同じマークのブロックの高さで止め、ボタンを押すと水平に飛んでいき、当たった同マークのブロックを消す。同時にその奥にあるブロックを弾き出し、飛ばしたブロックがそのあとに組込まれる。そして弾き出されたブロックが、プレイヤーの手持ちブロックとなる。こうしてブロックの山を除々に消していくというのが、基本的プレイ。同じブロックが横に並んでいれば一度に消すことができる。このほかどのブロックでも消せるスペシャルブロック（手詰まりになると出現、二個のみ）、天井に当てて落とし上からブロックの山を貫通させることができる〝ジャマパイプ〟なども、条件によって使える。

各ステージはタイマー制で、タイマー内に指定個数（ステージにより異なる）まで減らすとクリア。ステージごとにブロック数や並び方、天井の形が違う。残りタイムが多いほど、また残りのブロックが少ないほど高得点。タイムオーバーか指定個数に達しないとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十一万五千円。

クレーン機「とれとれボーイ」は、スリムなアップライト型キャビネットで一人用。三つのボタンで上部のクレーン機を左右、上下に移動させ、景品のぬいぐるみをつかみ取るもの。景品はターンテーブル上の大きな円筒形の中に入っており、作動中回転。IC使用オルゴールによりメヌエットが流れる。高さ百六十三㌢、幅六十三㌢、奥行七十二・五㌢。OP価格三十八万円。

フリップル

とれとれボーイ

本欄に掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

個性ある敵に立ち向かい

美女救う特捜班

コナミ「クライムファイターズ」基板

TVアクションゲーム機「クライムファイターズ」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から七月六日発売となる。

これはシカゴで発生した連続美女誘拐事件を解決するため、市警が特捜班「クライムファイターズ」を組織する、という設定で、さまざまな個性あふれる敵キャラクターが登場。画面はプレイヤーの動きに合わせヨコスクロールし、全部で八ステージ構成となっている。

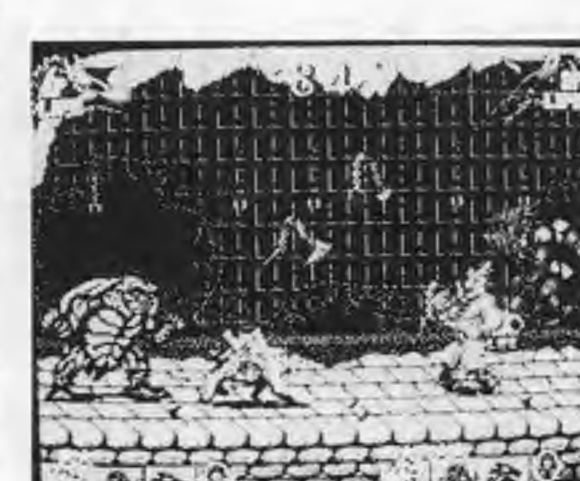
第一ステージは駅のプラットホームの場面で、八方向レバーで移動し、Aボタンでパンチ、Bボタンでキック、Cボタンでバックキック、AとBを同時に押すとジャンプキックを繰り出し、次々と襲ってくる敵を倒していく。敵に殴り倒されたり、抱きつかれてヘッドロックされた時は、いずれかのボタンを連打すると早く立ち上がらせたり、ふりほどくことができる。

敵が落とした武器（ナイフ、鉄パイプ、ピストル）を拾うと、Aボタンで使用可能。敵のボスを倒すとステージクリア。第二ステージ以降は電車、繁華街、スラム街港などが続き、最終ステージで美女救出場面となる。各ステージはタイマーと、ダメージを受けるたびに減っていくエネルギー制が併用され、いずれかがなくなるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

クライムファイターズ

荒城に侵入し魔獣を倒す

〝しもべ〟を操る

テクモの「ワイルドファング」基板

魔獣との戦いをテーマとしたTVゲーム機「ワイルドファング」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から七月五日発売となる。

これは魔物のすみつく荒城に乗り込んだ〝鬼神使い〟が、さまざまな形をした敵を倒していくというゲーム。画面はプレイヤーの動きに従ってヨコスクロール。全部で五ステージ展開。二人同時プレイ、途中参加も可能。八方向レバーと三つのボタンを操作。

鬼神使いは〝しもべ〟の上に乗り、しもべを操る。しもべはタイガーと巨人、そして特別アイテムを取った時に出現する無敵のドラゴン（一定時間のみ有効）の三種類を、ボタンで使い分ける。ただし、しもべのチェンジはドクロのアイテムを取った数だけ可能となる。

アイテムにはこのほか、得点のアップ、ライフを補充するもの、プレイヤーの1UPなどがある。うちライフは画面上部にドラゴンが火を吹く姿で表示されており、敵の攻撃によりダメージを受けるごとに、火の長さが短くなっていく。攻撃する場合、敵の上に飛び乗ることもできる。ライフがなくなると一人アウト。持ち人数がなくなるか、タイマー内にステージをクリアできないとゲーム終了。基板販売でOP価格十五万八千円。「忍者龍剣伝」改造用ROMで七万八千円。

ワイルドファング

話題のマシン

TVゴルフ「スーパーマスターズ」

多彩なグリーン

セガ社「SモナコGP」コックピット

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、TVゴルフゲーム機「ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ」が六月末に、また「スーパーモナコGP」の〝コックピットタイプ〟が七月上旬、それぞれ発売となる。

「ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ」は同社〝システム24〟第五弾で、ショット方向に合わせて景色が左右にスクロールすること、各ホールが二段、三段、傾斜など変化に豊んだグリーンになっていること、鮮明なグラフィックなどが特徴。ダイヤルスイッチと二つのボタンを操作。

最初にグリーン形状、カップの位置など各ホールの説明後、画面左側の全体図を参考に、風を考慮しショット方向を決める。クラブとスタンス（足の開き方でストレート、スライス、フックとなる）を選択し、パワーにタイミングを合わせてショット。持ちボールは二個だが、パーより少ない数だけ増え、多いと減る。ボールがなくなるかパーを三打オーバーするとゲーム終了。テーブルT26型でOP価格四十二万四千円、エアロシティで四十四万八千円、基板十八万八千円、フロッピーディスクキット八万八千円。

「スーパーモナコGP」〝コックピットタイプ〟はデラックス（本紙前号で紹介）をコンパクトにしたもので、シートは動かない。それ以外の操作方法やゲーム内容はまったく同じ。通信機能はオプションとなる。20インチモニターにフレネルレンズ付き。OP価格八十九万七千円。

ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ

スーパーモナコGP（コックピットタイプ）

新キャビネット、通信機能採用

8人まで同時に

ナムコのTVドライブ「ダートフォックス」

TVドライブゲーム機「ダートフォックス」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から七月五日発売となる。

これはダートコースでのラリーを内容としたもので、同社ミディ型の新キャビネット「コンソレット26」を使用。通信機能を搭載し、八台まで接続できる（八人同時プレイでレースを展開）。画面はプレイヤー車の走行に従ってタテスクロールするのが基本だが、回転機能、ズーム機能もあり、車の進行方向に合わせてそれらの機能が働く。プレイヤーはハンドル、シフトレバー（三段階）、アクセル、ブレーキを操作する。

全部で六ステージ（コース）構成となっており、河川、雪道、ダートコースなどを走っていく。各ステージにゴールまでの制限タイムが設定されており、タイマー内にゴールすれば次のステージへと進むことができる。タイマー数が画面左上に、またレース途中のプレイヤー車の順位が大きく画面上部に、画面下部には走行時速がそれぞれ表示されている。タイマー内にゴールできなければゲーム終了となる。なおキャビネット上部に信号があり、スタート時などに点灯するため、ディスプレイ効果もある。同社〝システムII〟基板使用。26インチTVモニターで、一台のOP価格七十万円。二台購入の場合は一台につき六十九万円、三台の場合は同六十八万円と購入台数が一台増えるごとに一台の価格が一万円ずつ安くなる。

なお同キャビネットで他のゲームに変える場合は、操作盤を取り換え、別売ペダルカバーなどを装着する。

ダートフォックス

ユニークな攻撃で闇の王と対決

巨大な竜に乗り

アイレム「ドラゴンブリード」基板

無敵の巨竜に乗って敵を次々とやっつけていくというTVゲーム機「ドラゴンブリード」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から七月下旬までに発売となる。

これは十五歳で〝アガメン帝国〟の王となった〝カイアス〟に対し、それを不服とする者が闇の王〝ザンバキオス〟の封印を解き、闇の力で国を征服しようとたくらんだという設定で、カイアスが巨竜と共に闇の復活を阻止する戦いを展開する。

カイアスは巨竜に乗ったり（巨竜を操作）、降りて射撃で戦ったりすることが、ボタンで自由にできるのが特徴。画面はヨコスクロールで六ステージ構成。八方向レバーと二つのボタンを操作。

巨竜は、攻撃ボタンを一定時間押してから離すと、強力な〝ドラゴンブレス〟を発射できる（ボタンを押す長さで攻撃力が変化）。アイテムを取るとレッド、ブロンズ、シルバー、ゴールドの各巨竜に変身し、それぞれ異なった特殊攻撃が可能となる。とくにブロンズとゴールドの時、巨竜が巻いてリング状となり、集中発射や放射状発射ができユニークでダイナミックな迫力がある。持ち人数が全部やられるかタイマー内にクリアしないとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十六万八千円。

ドラゴンブリード

Manufacturers Directory 1989

VIDEO GAMES

ALPHA DENSHI CO., LTD.
2-15, Atago 3-chome, Ageo, Saitama 362
(048) 775-2412
K. Arai . . . . president

ATLUS LTD.
23-1, Wakamiya-cho, Shinjuku-ku,
Tokyo 162
(03) 235-7801
Fax: (03) 235-7804
H. Harano . . . . president

BANPRESTO CO., LTD.
Bandai Dai 3 Bldg., 4-14, Komagata
1-chome, Taito-ku, Tokyo 111
(03) 847-5161
Fax: (03) 847-5169
Y. Sugiura . . . . president

CAPCOM CO., LTD.
Capcom Bldg., No. 4-12, Ohtedori 1-chome,
Chuo-ku, Osaka 540
(06) 947-1156
Telex: 5293360 CAPCOM J
Fax: (06) 946-6657
K. Tsujimoto . . . . president
R. Hirata . . . . manager

DATA EAST CORPORATION
3-12, Kamiogi 2-chome, Suginami-ku,
Tokyo 167
(03) 392-4151
Telex: 2322124 DATA J
Fax: (03) 392-2009
T. Fukuda . . . . president
H. Chosokabe . . . . manager

FACE CO., LTD.
1-9-8, Yayoicho, Nakano-ku, Tokyo 164
(03) 372-7411
Telex: 2325303 FACE J
Fax: (03) 372-3141
T. Kanaya . . . . president
S. Nose . . . . general manager

HOME DATA CORP.
Home Data Bldg., 1-10 Umadome,
Fukiai-cho, Chuo-ku, Kobe 651
(078) 261-2792
Fax: (078) 261-2790
H. Matsuura . . . . president
R. Nakao . . . . manager

IREM CORP.
Okamotokosan Bldg., 11-9, Nishihommachi
1-chome, Nishi-ku, Osaka 550
(06) 535-4885
Telex: J63074 IREM
Fax: (06) 535-1710
Y. Takashima . . . . president
M. Sasatani . . . overseas business manager

JALECO LIMITED
2-19-7, Yohga, Setagaya-ku, Tokyo 158
(03) 708-4830
Telex: JALECO J27891
Fax: (03) 708-4822
Y. Kanazawa . . . . president
H. Saigusa . . manager overseas department

KONAMI INDUSTRY CO., LTD.
7-3-2, Minatojima-Nakamachi, Chuo-ku,
Kobe 650
(078) 303-2508, 303-1234
Telex: 562-2111 KONAMI J
Fax: (078) 303-2456, 303-3659
K. Kozuki . . . . chairman
F. Hishikawa . . . . president
H. Imai . . . director, overseas department
K. Hiraoka . manager, overseas department

NAMCO LTD.
1-21, Yaguchi 2-chome, Ohta-ku,
Tokyo 146
(03) 756-2311
Telex: 246-8521 NAMINT J
Fax: (03) 756-6680
M. Nakamura . . . . president
K. Takagi . . . . executive director
sales & marketing

NIHON BUSSAN (NICHIBUTSU) CO., LTD.
12-9, Tenjinbashi 1-chome, Kita-ku,
Osaka 530
(06) 353-5211
Fax: (06) 356-1531
S. Torii . . . . president

NINTENDO CO., LTD.
60, Fukuine, Kamitakamatsu-cho,
Higashiyama-ku, Kyoto 605
(075) 541-6111
Telex: 5422194 NINTEN J
H. Yamauchi . . . . president
S. Todori . . . . export manager

ROLLER TRON CORPORATION LTD.
20-1, Nishiwaseda 2-chome, Shinjuku-ku,
Tokyo 160
(03) 204-0469
Telex: 2324581 ANEX
Fax: (03) 202-9293
S. Mori . . . . president

SANRITSU ELECTRONICS CO., LTD.
6-23, Chiyoda 2-chome, Sagamihara,
Kanagawa 229
(0427) 52-7701
Fax: (0427) 59-2178
M. Shigeta . . . . president

SEGA ENTERPRISES, LTD.
2-12, Haneda 1-chome, Ohta-ku, Tokyo 144
(03) 743-7438
Telex: J22357 SEGASTAR
Fax: (03) 743-5539
H. Nakayama . . . . president
M. Nozawa . . . . U.S.A. & European div.
R. Momiyama . . . . . . Oceania & Asia div.

SIGMA ENTERPRISES INC.
19-18 Jingu-Mae, 6-chome Shibuya-ku,
Tokyo 150
(03) 486-2891
Telex: 242-2266 SIGMA J
Fax: (03) 486-2890
K. Manabe . . . . president
T. Onodera . . . . managing director

SNK CORPORATION
18-12, Toyotsu-cho, Suita, Osaka 564
(06) 338-7007
Telex: 5236785 SNKCO J
Fax: (06) 338-7150
E. Kawasaki . . . . president
S. Ikawa . . . director of sales & marketing

SUN ELECTRONICS CORP.
250, Asahi, Kochino-cho, Konan, Aichi 483
(0587) 55-3500
Telex: 4573187 SUNTAC J
Fax: (0587) 54-8248
M. Maeda . . . . president
K. Yoshida . . . . export manager

TAD CORPORATION
3-31-2, Shimorenjaku, Mitaka, Tokyo 181
(0422) 42-8031
Telex: 2822377 TAD J
Fax: (0422) 42-8032
T. Yokoyama . . . . president

TAITO CORP.
2-5-3, Hirakawa-cho, Chiyoda-ku,
Tokyo 102
(03) 264-8612
Telex: EPTRA J22931
Fax: (03) 263-0296
K. Hasegawa . . . . president
M. Oue . . . . . . director, general manager
K. Tanabe . . . director, operation business
M. Suzuki . . . . . . director, international
sales div.

TATSUMI ELECTRONICS CO., LTD.
14, Toichi-cho, Kashihara, Nara 634
(07442) 3-4764
Telex: 5524905 TAZMI J
Y. Tatsumi . . . . president
M. Nagafune . . . . director
Y. Mizuo . . . . sales manager

TECHNOS JAPAN CORP.
No. 2 Monami Bldg., 31-11, Kabuki-cho
2-chome, Shinjuku-ku, Tokyo 160
(03) 205-2555
Fax: (03) 205-7080
K. Taki . . . . president

TECMO LTD.
4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 222-7630
Telex: J27174 TECMO
Fax: (03) 222-7629
T. Kakihara . . . . president
N. Osada . . . . managing director
R. Akaishi . . . . director of overseas dept.
J. Nakamura . . manager of overseas dept.

TOAPLAN CO., LTD.
Hamanaka Bldg., 3-17-15, Motohongo-cho,
Hachioji-City, Tokyo 192
(0426) 25-4561
Fax: (0426) 25-4170
Y. Kiyomoto . . . . president

UNIVERSAL SALES CO., LTD.
3-22-9, Takanawa, Minato-ku, Tokyo 108
(03) 448-0581
Telex: J27348 UNICO
Fax: (03) 448-1741
K. Okada . . . . president
M. Suzuki . . . . export manager

UPL COMPANY LIMITED
Taguchi Bldg., 16-3, Ueno, 3-chome,
Taito-ku, Tokyo 110
(03) 834-1434
Fax: (03) 834-3918
H. Sagiya . . . . president
K. Takahashi . . . . export/import manager

VIDEO SYSTEM CO., LTD.
Endo Bldg., Kawaramachi, Nijyo Agari
Nishigawa, Nakakyo-ku, Kyoto 603
(075) 211-0277
Fax: (075) 211-0279
K. Furukawa . . . . president
Y. Tamura . . . . manager

ARCADE GAMES

KANSAISEIKI SEISAKUSHO CORP. (KASCO)
3, Mameda-cho, Nishi-Kyogoku, Ukyo-ku,
Kyoto 615
(075) 311-2585
Fax: (075) 311-2586
K. Furukawa . . . . president
J. Fukukawa . . . . . import/export dept.
S. Masuko . . . . import/export dept.

KATO MFG. CO., LTD.
24-13, Kita-Karasuyama 6-chome,
Setagaya-ku, Tokyo 157
(03) 307-1221
I. Kato . . . . president
T. Memezawa . . . . business manager

KOMAYA MFG. CO., LTD.
10-4, Uozaki-Minamimachi 6-chome,
Higashinada-ku, Kobe 658
(078) 412-2121
Fax: (078) 412-3851
H. Tanaka . . . . president

YUEI CO., LTD.
3-7-5, Misaki-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101
(03) 263-9421
Telex: J28695 KABUYUEI
H. Uchida . . . . president

KIDDIE RIDES

ASAHI ENGINEERING CO., LTD.
1387-2, Tannowa, Misaki-cho, Sennan-gun,
Osaka 599-03
(0724) 94-0783
Fax: (0724) 94-2195
A. Fujiwara . . . . managing director

ACT CO., LTD.
20-7, 5-chome, Hiyoshi, Kouhoku-ku,
Yokohama 223
(044) 62-5121
Fax: (044) 62-6905
M. Nozaki . . . . president
Y. Taira . . . . manager

HOEI SANGYO CO., LTD.
7-43, 3-chome, Ohno, Nishiyodogawa-ku,
Osaka 555
(06) 475-0321
Fax: (06) 473-1273
T. Eiraku . . . . president
Y. Norioka . . . . managing director

HOPE CO., LTD.
50, Imaikami-cho, Nakahara-ku, Kawasaki,
Kanagawa 211
(044) 722-6141
Fax: (044) 711-2779
S. Ono . . . . president
T. Yano . . . . managing director

KANTO GORAKU KOGYO CO., LTD.
18-23, Minami-Ikebukuro 1-chome,
Toshima-ku, Tokyo 171
(03) 986-5331
S. Nakamura . . . . president
H. Yamaguchi . . . . export manager

KATO AMUSEMENT CO., LTD.
2-11, 1-chome, Sawaragi-Nishi, Ibaraki-City,
Osaka 567
(0726) 35-1886
Fax: (0726) 35-1880
K. Kato . . . . . . executive vice president
Y. Kawamura . . . . export manager

MASAGO INDUSTRIAL CO., LTD.
Shonan-Kogyo-Danchi, Shonan-cho,
Higashi-Katsushika-gun, Chiba 270-14
(0471) 91-4151
Telex: 02225136 TASCOT J
Fax: (0471) 91-4129
Y. Masago . . . . president
M. Masago . . . . managing director

MEISHO CO., LTD.
6-21, 3-chome, Sagisu, Fukushima-ku,
Osaka 553
(06) 458-3557
Telex: 524-2883 MEISHO J
Fax: (06) 451-2467
M. Okamoto . . . . chairman
M. Fukuda . . . . president
K. Wakazono . . . . executive director
S. Sakamoto . . . . director

MIDGETY ENGINEERING CO., LTD.
53-2, Suzuki-cho, 1-chome, Kodaira-shi,
Tokyo 187
(0423) 43-2851
Telex: J25583
Fax: (03) 464-7763
K. Hashimoto . . . . president
H. Arai . . . . export manager

NIHON GORAKUKI CO., LTD.
22-4, Minami-Aoyama 2-chome, Minato-ku,
Tokyo 107
(03) 402-7311
Telex: GORAKU J33165
Fax: (03) 403-8862
K. Endo . . . . president
S. Endo . . . . vice-president
M. Yoshino . . . . managing director

NIPPO CO., LTD.
27-12, Sakae 5-chome, Naka-ku,
Nagoya 460
(052) 263-1281
Telex: LUMINAS J59526
Fax: (052) 263-0992
A. Iwayama . . . . manager

OKAMOTO MFG. CO., LTD.
Royal Max, 2 19-9, 7-chome, Ebie,
Fukushima-ku, Osaka 553
(06) 451-6156
Fax: (06) 451-5530
N. Okamoto . . . . president

SANSEI YUSOKI CO., LTD.
13-18, Esaka-cho, 1-chome, Suita,
Osaka 564
(06) 385-5626
Telex: 05233039 SYUSOK J
A. Ohta . . . . president
J. Yagi . . manager of amusement ride dept.

SENYO KOGYO CO., LTD.
13-15, Motomachi 1-chome, Naniwa-ku,
Osaka 556
(06) 632-1051
Telex: 5267602 SENGY J
Fax: (06) 632-1060
S. Yamada . . . . president
Y. Yahata . . . . managing director
N. Kida . . . . manager

SHINSUI TRADING CO., LTD.
#502, Sankyo Bldg., 1-3, Kojimachi,
Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 263-5281
Telex: SHINSUI J27306
Fax: (03) 238-0290
H. Morikawa . . . . president
E. Hashimoto . . . . export manager

TASKO CO., LTD.
3-4-4, Kigawa-Nishi, Yodogawa-ku,
Osaka 532 (Osaka office)
(06) 303-7531
Fax: (06) 306-0210
Y. Uehara . . . . president
H. Uehara . . . . executive director

TOGO JAPAN INC.
5-7, Yagumo 1-chome, Meguro-ku,
Tokyo 152
(03) 718-6461
Telex: 246-6310 TOGO J
Fax: (03) 725-2420
K. Yamada . . . . president

PARTS

ASAHI SEIKO CO., LTD.
Aoyama Tower Bldg., 2F, 2-24-15
Minami-Aoyama, Minato-ku, Tokyo 107
(03) 401-6181
Telex: 27417 HIRO J
Fax: (03) 408-7420
Hiroshi Abe . . . . president

DISTRIBUTORS

KAWAKUSU CO., LTD.
34, Kawamata 2-chome, Higashi-Osaka,
Osaka 577
(06) 787-1881
Fax: (06) 787-1952
S. Kawakusu . . . . president

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.111

猫〈25〉

鎌先英太郎

初夏の陽射しが、棒の梢に群がる樹葉のパターンをテラスに型を歪めて映して弾きかえっている。

微風にそれがそよぐたびに陰が動き、ギン公の瞼と長くぴんとはった鼻髭が、それに反応してぴくんぴくんと痙攣しているかのようにすばやく微妙に動く。

ギンはテラスからギンが飼っている鎌先英太郎を心配しながらみつめている。このところ鎌先に元気がない、体力がおちたから気力がないのか、気力がおちたから体力がなくなったのか、からっきし駄目になってしまっているのだ。

勘が鋭いギンだから原因についてはおおよその見当はつく。

〈東部標準時〉で佐藤ひろみもかいている。

――私はときどき本屋恐怖症になる。つまりアメリカの書店に並ぶ出版物の量に圧倒されて、気分が落ち込んでしまうのだ。情けないことだが、数ヵ月に一回ぐらいそういう病気にかかる。読みたい本がないわけじゃない。病気の最中だって、いちおう雑誌や新聞の書評で新刊をチェックしたりする。でも、「あっ、このひとの新刊が出たな。近いうちに買わないと」なんて思っているうちにまた他の誰かの新刊が出て、知らない誰かの新刊もぞくぞくと出版される。書評を見ているだけで、「たいへん、たいへん、早く読まなきゃ」と目がまわるのだから、本屋にいって実際に本の山を目の当たりにしたら、目がまわるどころじゃなくて、溺れそうになってしまっても無理はない――

そういう状況の中で、アメリカでは多分その基層の部分に大きな変化が生じてきそうな気配がうかがわれるようだ。

ロバート・フルガムの『ほんとうに必要なことはぜんぶ幼稚園で覚えた』という本が《ニューヨーク・タイムズ・ブックレビュー》のベストセラー表に登場してから、かれこれ二十六週たち、二十六週のうち一位じゃなかったのは十回だけ、あとはずっと一位を独占しているそうだ。

内容はまさに"ALL I REALLY NEED TO KNOW I LEARNED IN KINDERGARTEN"である。

生きていくうえでほんとうに大事なことなんてそうたくさんはないんだから、よけいな情報に溺れちゃいけない。じゃあ、その生きるうえで、"ほんとうに大事なこと"は何なのかというと"幼稚園で覚えたこと"だというわけである。

●何でも皆と分かち合う
●卑怯なプレーはしない
●ひとを殴らない
●見つけたものは見つけた場所に返す
●散らかしたものはきちんとかたづける
●ひとの物をとらない
●ひとを傷つけたら、"ごめんなさい"と言う
●食べる前には手を洗う
●トイレを使ったら水で流す
●温かいクッキーと冷たいミルクは体に良い
●バランスのとれた生活をすること――勉強して、考えて、絵を描いて、歌って、踊って、遊んで、働く。これらを毎日少しずつやる
●毎日午後に昼寝をする
●外に出たら車に注意する。手をつなぎ、みんなとぴったりくっついていること
●見慣れないものに注意する。

まあだいたいアメリカ社会の変化が、十年ぐらいのずれで日本に生じてくるというのが常識だったが、一九七〇年代にはほぼ同時に生じたものがあったりして、場合によっては四、五年のずれで日本にやってきたものもある。

しかしこういう風潮は早晩わが国においてもみられるようになることだろう。

厳しいしつけをうけてきている猫であるギンから見れば、まったく馬鹿馬鹿しいかぎりだが、鎌先はある程度そういうことに納得をしているようでもある。

ギンはまだ体長十センチメートルにもみたない頃から、ちょっとでも親猫であるブッちゃんの意にそわない行動をとろうとすれば、ただちにブッちゃんの前足によって頭に鉄槌をくわされてきたものだ。

幼稚園のルールにもどろうというのが多数の同意を得る社会というのは、言いかえれば、幼稚園のルールのようなものさえ全く無視されている社会ということだろう。

よく分る。わが国でもこのままゆけば、偏差値の点数さえよければ、他のことは殆んど問題にされずに、輪切りが薄切りにされる技術だけがすすんでゆくのだから。幼稚園のルールを知らない政治屋が満ち溢れ、幼稚園のルールを知らない外交屋が偏差値だけを基準にした外交をすすめ、幼稚園のルールさえ無視して利潤の追求だけに骨身を削る実業屋が土地代の高騰、株の騰貴に励む。賃金、あ、そんな不必要なものがあったっけなんて調子になるのも、ほんの間近なようだ。

そこで積み重ねによるスタディを忘れてしまった大学、高校、中学、小学校よりも幼稚園、保育所ということになってゆきそうだ。

家庭が崩壊して、無知な親によって産み落とされてしまった哀れな人間の子について、猫でありよき親によって厳しくしつけられたギンからはもはや何も言うことはない。

もっともギンが感ずるのに、鎌先英太郎が本をもとめる目的は、情報を得るなんて実利的なものからは遥かにほど遠いものであり、もっと単純な動機のようだ。鎌先は一冊本を読みおえるたびに、もっと面白い本はないかとただ単に面白い本を求めているので、決して新しい情報に飢えているのではない。今迄にどうやら新しい情報については散散煮え湯を飲まされ、今ではあつものに懲りて、なますをふいているようだ。

ギンはテラスの影をぬって裏山の方へと走っていった。また例によってトカゲか蛇か雀か鳩でもとってきて、鎌先を驚かせるつもりなのだろう。

鳥は苦手だ。この間も鳥にちょっかいを出して、上から追いまわされ酷いめにあったばかりだ。

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.33
2	—	ゴールデンアックス（セガ社） Golden Axe (Sega)	7.92
3	2	マスター・オブ・ウェポン（タイトー） Master of Weapon (Taito)	6.94
4	7	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	6.85
5	4	ファイナルブロー（タイトー） Final Blow (Taito)	6.84
6	—	原始島（ＳＮＫ） Prehistoric Isle (SNK)	6.67
7	—	アルバレスター（タイトー） Arbalester (Taito)	6.40
8	5	クラックダウン（セガ社） Crack Down (Sega)	6.12
9	3	天地を喰らう（カプコン） Dynasty Wars (Capcom)	6.09
10	6	アクトフェンサー（データイースト） Act-Fancer (Data East)	5.93
11	—	プラスアルファ（ジャレコ） Plus Alpha (Jaleco)	5.92
12	9	ワルキューレの伝説（ナムコ） Valkyrie (Namco)	5.71
13	12	上海 II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.68
14	13	トンマ（アイレム） Tonma (Irem)	5.59
15	11	ファイティングホーク（タイトー） Fighting Hawk (Taito)	5.55
16	16	レッスルウォー（セガ社） Wrestle War (Sega)	5.43
17	8	ゲイングランド（セガ社） Gain Ground (Sega)	5.29
18	19	達人（タイトー） Truxton (Taito)	5.25
19	23	バーディトライ（データイースト） Birdie Try (Data East)	5.23
20	—	ファイティング・ファンタジー（データイースト） Hippodrome [Fighting Fantasy] (Data East)	5.13
21	10	ドカベン（カプコン） Dokaben (Capcom)	5.12
22	20	四川省（アイレム） Sichuan (Irem)	5.08
23	21	イメージファイト（アイレム） Image Fight (Irem)	5.05
24	14	ヘルファイアー（東亜プラン／タイトー） Hell Fire (Toaplan／Taito)	5.01
25	17	ストライダー飛竜（カプコン） Strider (Capcom)	5.00

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.00
2	2	ハード・ドライビン（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Gams／Namco)	8.94
3	3	ウイニングラン（ナムコ） Winning Run (Namco)	8.32
4	4	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	7.94
5	5	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.50
6	6	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	6.93
7	11	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.82
8	8	チェイスH.Q.（タイトー） Chase HQ (Taito)	6.76
9	10	パワードリフト（デラックス）（セガ社） Power Drift (Deluxe) (Sega)	6.75
10	7	エンフォース（タイトー） Enforce (Taito)	6.73
11	12	メタルホーク（ナムコ） Metal Hawk (Namco)	6.33
12	14	コンチネンタルサーカス（タイトー） Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	6.15
13	9	トップランディング（コックピット）（タイトー） Top Landing (Cockpit) (Taito)	6.14
14	13	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	5.83
15	15	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社） Hot Rod (Joy) (Sega)	5.82

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	6.60
2	3	アイドル放送局（システムサービス） Idol Parade* (System Service)	6.23
3	2	マージャンＧメン'89（日本物産） Mahjong G-man'89* (Nichibutsu)	6.18
4	—	ビタミンＣ（ホームデータ） Mahjong C-capsule* (Home Data)	6.13
5	10	麻雀学園（ユウガ） Mahjong Academy* (Yuga)	5.80

■フリッパー (FLIPPERS)

前回		機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	8.33
2	—	ジョーカーズ（ウィリアムズ） Jokerz! (Williams)	7.00
3	1	トラックストップ（バリー・ミッドウェー） Truck Stop (Bally Midway)	6.50
4	2	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	6.20
5	3	タクシー（ウィリアムズ） Taxi (Williams)	6.19

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Two "Tetris" For NES At Summer CES '89

At the Summer Consumer Electronics Show (SCES, June 3–6, Chicago), this year, two types of video game cartridge "Tetris" for Nintendo Entertainment System (NES) were exhibited at last. One is "Tetris" manufactured by Tengen Inc., a wholly-owned subsidiary of Atari Games Corp., and has been released from May, while the other is "Tetris" manufactured by Nintendo of American Inc. and will be released in the near future.

Although Tengen's "Tetris" and Nintendo's "Tetris" are same in game concept, they differ in design, and can be distinguished well. In December, last year, Tengen began to manufacture and sell independently NES-compatible game cartridges. This is deeply related to Atari Games' antitrust suit and Nintendo's patent suit. Nintendo wishes to restrain Tengen's "Tetris" sales, but the federal court has not delivered an order to restrain them. In these circumstances, the two types of "Tetris" for NES were unveiled simultaneously at the SCES.

At the SCES, Nintendo, together with about 50 "Third Party" companies, exhibited a wide range of NES video cartridges, controllers and goods. It also unveiled the handheld video system "Game Boy". It enables to play a game on the liquid crystal screen (black & white), equipped with a cartridge containing game.

Nintendo explained that in the U.S. it will release "Game Boy" in July, in combination with its cartridge "Tetrris". The copyright of "Tetris" for "Game Boy" was licensed by ELORG to Nintendo via Bullet Proof Software (BPS). According to Nintendo, the license to it via BPS is limited to the handheld type of "Tetris" (according to Nintendo, the license for "Tetris" as a home video game has been exclusively granted by ELORG toNintendo).

The SCES '89 served as a place for new home video game systems that will rival NES, drawing hot attention. Sega's 16-bit "Mega Drive" has debuted in the U.S. splendidly under the name "Genesis". "Genesis" will be developed at the American market, together with the game cartridges "Altered Beast", "Space Harrier", etc. "Genesis" will not be marketed by Tonka, the toy company that has handled the sales and marketing of Sega's 8-bit "Master System", but by Sega of America Inc., San Francisco, CA.

NEC's 8-bit "PC Engine" rivaling Nintendo "Family Computer" in Japan, will be released in the coming autumn under the name "Turbo Grafx-16". At the end of May, NEC Home Electronics announced the schedule. Although it was expected that the products be exhibited by NEC Home Electronics at the SCES, nothing was exhibited at the company's booth. Observers say that NEC seems to have hesitated to advance into the American home video game market.

Towards the Christmas market season, this year, Nintendo. Sega, NEC and many other game manufacturers are endeavoring to increase production. Particularly, since NES cartridges are expected to fall in a short supply, the NES market will become increasingly important.

JAMMA As Corporation

As of June 1, Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) has become a corporate juridical person which is a non-profit industry association. By permission of the Minister of International Trade and Industry, a new association was formerly established, taking over the operations of the old association wholely. The operations the new JAMMA should perform do not differ much from the old JAMMA.

Legally, since JAMMA has become a corporation, the settlement of accounts and changes of officials must be totally reported to the Ministry of International Trade and Industry (MITI). MITI, in turn, can positively cooperated in JAMMA's business (e.g. countermeasures against international distribution of counterfeit PC boards). That is, by maintaining closer cooperative relations with MITI, more powerful cooperative activities can be developed, as long as they coincide in policy with each other.

JAMMA has become a corporation for the first time in Japan's amusement business industry.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

44 Companies In "Game Fest"

It was known that "Game Festival in Osaka '89" (July 1–2, Intex Osaka) will be participated by 44 companies, becoming the trade show larger than "AOU Expo '89" (participated by 36 companies). It was revealed on May 26 and 195 booths, i.e. more than expected, will be used for display.

The main exhibitors are: Capcom, Data East, Irem, Jaleco, Kawakusu, Konami, Namco, SNK, Sega Enterprises, Sigma, Taito, Tecmo, Togo and Video System. Video games cabinet manufacturers and used boards dealers will also join the exhibition.

Since the local trade show is under preparation by inexperienced people, it is inevitable that incomplete arrangements are noticeable in some aspects. At the show, among others, a video games championship tournament will be held at the same time, and those concerned are uncertain about how the exhibition hall will become during the show.

Major Papers Misreport Atari v. Nintendo Suit

In their evening edition on May 27, major newspapers Asahi, Yomiuri, Mainichi and Nikkei reported unanimously: "On the copyright violation case of Atari Games/Tengen vs Nintendo, Judge Fern Smith, U.S. District Court in San Francisco, passed a judgement on May 26, in favor of Nintendo". However, since the case is under preading before the trial scheduled for November 14, a judgement cannot be delivered. In fact, no such judgement was passed. That is, major Japanese papers have committed a "fatally faise report".

While the influence exerted by the "fatally false report" is large, it is necessary to generally confirm how such false report has been made. The articles appearing in the four major Japanese papers are all based on the article distributed from Kyodo News Service. The root cause of the current false report is misunderstanding committed by a reporter at Los Angeles branch of Kyodo about the contents of Nintendo of America Inc.'s News Release (dated May 26), as he changed the contents into a piece of news quite differing in nature. It was found later.

In Nintendo's News Release, we found the following sentence: "A federal court in San Francisco denied a request by Atari Games and Tengen to dismiss specific claims sought by Nintendo in the ongoing legal battle arising out of Tengen's breach of a license agreement with Nintendo." "Nintendo's case will now proceed ahead to trial."

Those concerned are amazed at the reason why the News Release has led to the "fatally false report". Atari Games/Tengen, among others, were falsely reported to "have lost the case" being damaged gravely, and they immediately protested against the four major papers and Kyodo. Nintendo also protested against them. As a result, on June 7, Asahi carried an article for "apology". Tengen Japan, Tokyo, that has been damaged, however, is examining possible legal steps to be taken against each press.

namco

通信機能付 第2弾!

26インチモニター使用!

システムII基板使用!

7月5日発売予定

DIRTFOX

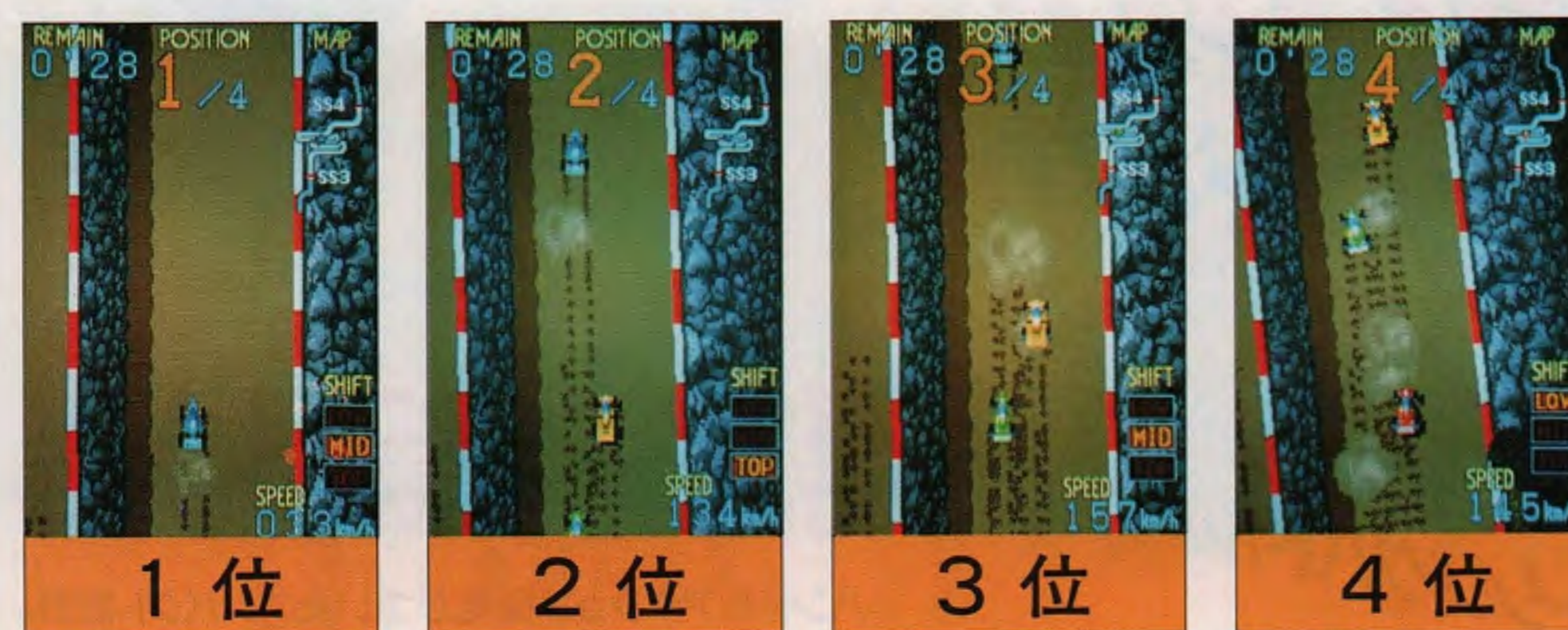
ラフロード・フォーミュラ ダートフォックス

筐体色は変更になることがございます。

1台のみの設置はダメ!

というよりも……1台より2台、2台より4台の設置をお薦めします!
多数接続すればするほど、集客力、売上効率アップ! (最高8台まで接続可能)

1 位　2 位　3 位　4 位

仕 様
●高さ:1,760mm(ディスプレイ部470mm含む) ●幅:710mm ●奥行:1,030mm(ステアリング部含む)
●重さ:120kg ●消費電力:150W ●電源:AC100V ●〒95-3244

鮮烈デビュー!!

ラリーの爽快感! デッドヒートの興奮! ダートトライアルの醍醐味! スピード&アクションを追求した、ワイルド・レーシングゲーム初登場!

河 川　雪 道　ダート

変化に富んだステージ!

将来性ある汎用筐体を使用!

ダートフォックスは、新コンセプト汎用筐体「コンソレット26」を使用しています。(モニターサポート付)別売の改造用部品(標準コンパネ、ペダルカバーなど)により、簡単に改造して、標準筐体「コンソレット26」としてお使い頂けます。

連続ホームラン

システムI 第16弾!

プロ野球 ワールドスタジアム'89

ファンの熱い期待に答えたNEW バージョン、89年開幕版の登場。

実績ナンバーワン!!
前作の「ワースタ」は売上、人気ともに連続27週間トップを独走した文句なしの首位打者。

7月上旬発売予定

ワースタ'89 V2確実!
プロ野球ワールドスタジアム'89は89年度の新チーム、新人、新外人、その他開幕版新データが満載。今年も首位まちがいなし!

アーバンリーグ
ガイアンツ　カーズ　ドラサンズ
スパローズ　ホイールズ　タイタンズ

カントリーリーグ
ライオネルズ　ブラボーズ　ホーネッツ
ファイアーズ　オリエンツ　バッカルーズ

CARNIVAL-IV

ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

好評! カーニバルシリーズ第4弾!
RPG(ロールプレイング)メダルゲーム新登場!!

Q 問題:カーニバルIVのセールスポイントと仕様を述べなさい。

A 答え:セールスポイント
①RPG(ロールプレイング)要素が加わり、プレイヤーをハラハラ・ドキドキさせることができる。
②単純だからおもしろい。一回プレイすると、もうやめられなくなってしまう。
③長期間安定売上が期待できる。
④FM音源を搭載。(お客さまの耳を刺激する。)

7月下旬発売予定

仕 様
●寸法:W560×D300×1,410(mm) ●重量:35kg ●消費電力:50W

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ

本　　社　〒146 東京都大田区矢口2−1−21　TEL 03(756)2311(大代)
営業本部　〒146 東京都大田区多摩川2−8−5　TEL 03(756)2311(大代)
西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20−10　TEL 06(338)3511(代)